# ROAD RUNNER NUMBER TWO.

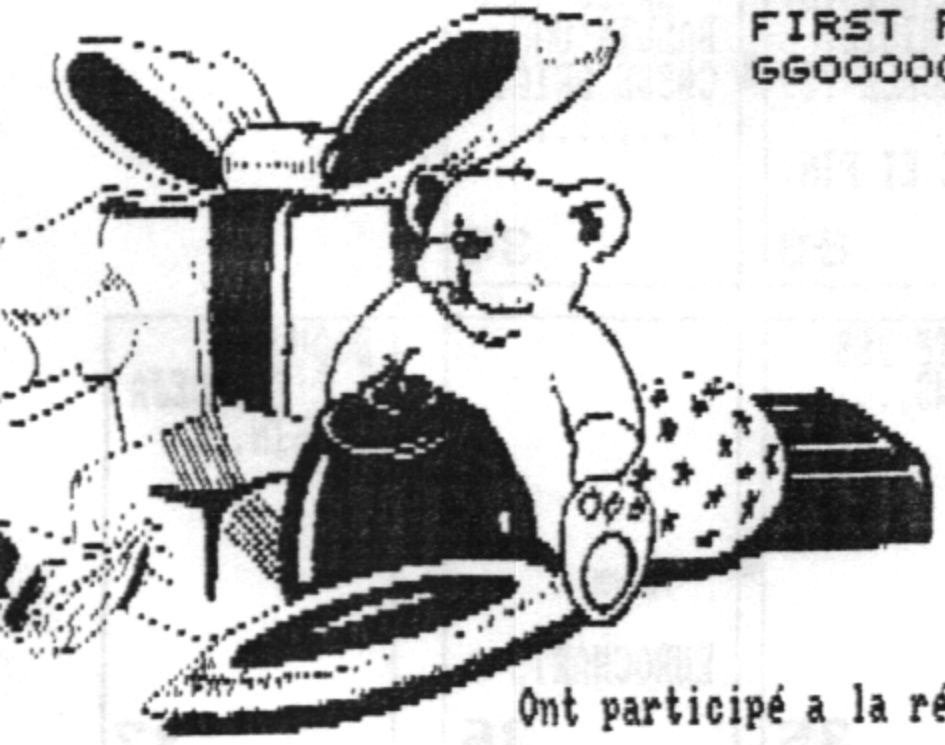
ROAD RUNNER 2

One night, some guys made a dream. And in this dream, the CPC was the king. Those man wanted to realize their dream... now, it's done and it's called ROAD RUNNER.

ROAD RUNNER 2

WELCOME IN THE SECOND ISSUE

THIS IS A FRENCH PRODUCTION
TEXT BY BIPBIP, SLYDER ET ROM
INTERVIEWS ARTICLES BY BIPBIP
HARD'RUNNER ARTICLE BY SLYDER
GREETINGS TO ALL OUR CONTACTS FANZ'MAKERS & DEMOMAKERS.
I THINK YOU ARE IMPATIENT TO SEE ROAD RUNNER NUMBER TWO, SO ARE YOU READY TO TURN THIS FIRST PAGE ?
GGOOOOOOOOOOOO...



Ont participé a la réalisation de ce fanzine apériodique : BIPBIP, SLYDER & ROM.

# .THAT IS THE SOMMAIRE.


C'ETAIT LA PRESENTATION 1

T'ES EN PLEIN DANS ! 2

LA, ET BIEN C'EST L'EDITO 3

C'EST PAS TOUT JEUNE TOUT CA ET C'EST LE BON VIEUX TEMPS ! 4

SORTEZ VOTRE MOUCHOIR... C'EST UN GRAND HOMMAGE QUE NOUS AVONS FAIT POUR RR2... 5

HOMMAGE. 6

C'TE PAGE CI ET BEN C'EST LA RUBRIQUE INTOX... 7

SUR CELLE CI VOUS RENTREZ DANS LA LUMIERE DES PROJECTEURS. 8

C'EST TOUJOURS LE CINEMA AVEC UN P'TIT PLUS : C'EST UNE SURPRISE... 9

UNE RUBRIQUE QUI PREND TANT DE PAGES QUE CA CA NE PEUT QU'ETRE LA RUB'BIGS TESTS. 10

IDEM 11

IDEM 12

QUOI !!! MAIS ON A VRAIMENT FAIT FORT POUR CE NO2 3 INTERVIEWS RIEN QUE POUR VOUS SUR 5 PAGES... 13

SUITE TOMPOUCE & DEBUT RSX. 14

FIN RSX ET COMMENCEMENT DE RICHARD ... 15

TOUJOURS RICHARD!!! 16

FIN DES INTERVIEWS & ADRESSES DE FANZINES 17

ASTUCES DE SLYDER... 18

2 PAGES D'ASTUCES DE POKES ETC... C'EST PAS UN PEU TROP ? 19

THE BORDELIK..... 20

.BULLETIN II. 21

VOUS AIMEZ LES JEUX ??? ET BIEN VOUS SEREZ SERVI. 22

VOUS SEREZ ABSOLUMENT TOUT GRACE A REPONSE A TOUT ! 23

TOUJOURS REPONSE A TOUT... DES POUPEES QUI ONT LA COTE. 24

UNE TOUTE NOUVELLE RUBRIQUE DE ROM TO SLIDE OR NOT TO SLIDE? 25

DES DEMOS EN ANGLAIS? MAIS J'AI JAMAIS VU CA + TOP 5 ROAD RUNNER. 26

VOUS VOULEZ VOUS TESTEZ ET BIEN SOIT LE JEU DES 5 FAMILLES 27

ET BIEN NON CA NE PREND PAS QU'UNE PAGE MAIS TROIS ! 28

ALORS ? ACTIVISTE, EGOCENTRE, MATERIALISTE, RIGORISTE, DECALE ??? SUITE ET FIN. 29

UN PEU DE BASIC AVEC BALLIX UN CASSE BRIQUE ..... 30

UNE P'TITE PUB... 31

ALLEZ MUSIQUE DING DING GRACE A LA RUB' DE SLYDER HARD'N'RUNNER 32

POURQUOI PAS TESTEZ LES AUTRES FANZINES ! 33

QUE DU NEUF AVEC LA PRESENTATION DU LOGICIEL CPC TOOLS. 34

SUITE DES NEWS... 35

YOUHOU... EUROCHARTS ! 36

BOOUUHHH C'EST DEJA LA FIN... 37


.THE SOMMAIRE.

EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO ED ITO EDI

# Editorial of ROAD RUNNER Number TWO

FANZINE APERIODIQUE ET IL PORTE BIEN SON NOM !!!

## * WELCOME TO ROAD RUNNER ISSUE 2 *

Nous y aurons mis le temps !!! des mois de longs et penibles travaux.

Coucou ! Salut a toutes et a tous, nous revoici tous réuni pour ce deuxième volet de ROAD RUNNER encore plus délirant que toujours...euh je veux dire encore plus délirant que jamais ! Que pourrait on dire de ce numéro si ce n'est qu'il a été fait en 11 mois, 10 jours, 7 heures et 34 minutes. Hélas pour vous je n'ai ni retenu les secondes ni les dixième de secon de. Je ferais un effort pour la prochaine fois. Un oubli de ma part qui je l'espère ne vous rendra pas trop de mauvaise humeur. Où en étions nous ? ah oui donc ce deuxième numéro a été pondu par SLYDER ; un nouveau qui remplacera le role de COYOTE qui hélas en a eu raz le bol, raz les coucougnettes de me cou rir après, remarquez je le comprends, il a donc a bandonné ; ce numéro a été fait également avec la participation de ROM du 'zine "les zumeurs" que je vous conseille de lire ; et bien entendu par le très célébrissime BIPBIP, sous vos applaudissements, j'ai nommé moi meme.
Pour ce qui est du sommaire de ce numéro et bien soit je vous le donne : LE BON VIEUX TEMPS, TO SLIDE OR NOT TO SLIDE ?, REPONSE A TOUT, INTERVIEWS, INTOX BIGS TEST, TESTS DEMOS, TOP 5 RR, EUROCHARTS, JEUX TESTS, BASIC, TEST DE VOUS MEME, ASTUCES, HARD'N'RUN NER, CINEMA, HOMMAGES, NEWS avant tout le monde : ce sera le descriptif détaillé sur l'utilitaire CPC TOOLS Deluxe version 1.0 qui est sorti. Vous en au rez donc la présentation mais sachez que ce logiciel s'est vu attribuer une note de 17/20 dans le test du fanzine QUASAR CPC number SIX.
GRAPHISME 14/20
NOTICE 20/20
ERGONOMIE 16/20
RICHESSE 17/20
Bon et bien sur ce je vais laisser le reste de place a SLYDER car depuis un p'tit moment il n'arrete pas de me faire du coude en me disant si j'en avais bientot fini avec le clavier ! et bien soit le voila ton clavier et quant a vous chers lecteurs je vous dis bonne lecture et on se retrouve plus loin...bye...

BIPBIP

Salut chers lecteurs de ROAD RUNNER, puisse le dieu CPC faire que vous soyez nombreux...
Je me présente : je m'appelle Arnaud MARTIN surnommé SLY DER, j'ai 18 ans et je suis le petit nouveau chargé de remplacer COYOTE : lourde tache !
J'espère que mes rubriques vous plairons et vous donne rons entière satisfaction :
HARD'N'RUNNER
ASTUCES
TESTS FANZINES que notre très chèr BIPBIP a oublié de si gnaler au moment du sommaire.
J'espère aussi que vous serez assez indulgents : c'est ma première participation a un fanzine ...
J'apprécie beaucoup les fanzines qu'ils soient sur disc ou papier, notamment : DISC FULL qui hélas n'est plus et également ADDAMS FANZ' qui a connu le meme sort.
J'ai lu quelques critiques sur le numéro 1 de ROAD RUN NER assez encourageantes, je n'y ai pas participé mais je l'ai beaucoup apprécié ; c'est pourquoi je suis ravi d'entrer dans la PETITE équipe de ROAD RUNNER. Je vous souhaite a toutes et a tous une bonne lecture !
On se retrouve après CA !

AD'TALEUR

SLYDER of ROAD RUNNER...

Un p'tit mot de ROM :
Pour ma part je fais les rubriques BASIC
TESTS JEUX
TO SLIDE OR NOT...

A +++++++ ROM

EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDITO EDI

# Le Bon Vieux Temps...du CPC.

## SUITE DU NUMERO 1:

Sous des dehors modestes, les CPCs offrent a une clientèle fami liale un véritable ordinateur d'une technologie rustique et fia ble pour moins de 4000 francs.

Les modèles AMSTRAD de la gamme CPC, du 464 au 6128, constituent des ensembles complets, intégrant une unité centrale, un moniteur et une mémoire de masse. Ils sont tous deux construits autour du meme micro processeur 8 bits.

CPC 464: A VOS CASSETTES!!!

Le CPC 464 est le plus modeste de la gamme, malgré les couleurs tonitruantes de son clavier. Les touches bleues, vertes ou rouges évoquent d'ailleurs plus le jeu pour les touts petits que l'infor matique. Mais après tout, ne sommes nous pas restés de grands en fants ?? Pour le reste, rien que de très classique, avec un pavé azerty de cinquante sept touches, clavier anglo saxon qwerty pour les modèles antérieur a 1987, douze touches de pavé numérique et cinq pour le déplacement du curseur. Le touché est toutefois as sez médiocre. La partie droite de la console intégre un magnéto phone a cassettes, dont les touches de commande n'inspirent pas au premier abord la plus grande confiance. Mais c'est le moyen le plus sur d'y faire attention... Ce magnétophone sert de mémoire de masse. Il permet de charger et de sauvegarder programmes et données sur cassettes audio standards.
Le moniteur couleur ou noir et blanc, est volumineux, et pour cau se. Il contient l'alimentation électrique générale de l'ordina teur, habituellement logée dans l'umité centrale. Sur la face avant du moniteur, deux cables se raccordent au clavier. Il n'y a plus qu'a brancher la prise secteur et a basculer les interrup teurs: celui du moniteur coupe toute l'alimentation, tandis que celui du clavier laisse le moniteur sous tension. A signaler que le boitier MP1 permet d'utiliser un téléviseur couleur muni d'une prise péritel en lieu et place du moniteur. Le basic se charge au tomatiquement a la mise sous tension. Première occasion de consta ter la médiocre définition de l'écran. Le texte apparait en let tres jaunes sur fond bleu, et un léger scintillement en rend la lecture fatigante. De plus l'alimentation émet un sifflement per sistant qui n'est de plus agréables. La résolution de l'écran est de 640 x 200 pixels, il dispose d'une pa lette de 27 couleurs et de 3 modes d'affi chage.
Une cassette de dé monstration est livré avec l'ap pareil. Les manipulations du ma gnétophone sont simples, mais le charge ment du programme dénommé"BIEN VENUE" prend exac tement 5 min et 50 secondes. Prévoir de la lecture!!! En revanche,au cun réglage de niveau ou de volume n'est a effec tuer sur le ma gnétophone, et il offre la possibili té d'en registrer a 2 vi tesse diffé rentes,1 K baud et 2 K bauds.....

LA SUITE AU PROCHAIN NUMERO!!!

Lors de la sauvegarde, le logiciel demandera a l'utilisateur d'indiquer son choix. La lecture se fera ensuite automatiquement a la vitesse de l'enregistrement. Quant aux cassettes, mieux vaut renoncer a celles trop bon marché. De précieuses heures de programmation se sont ainsi envolées de supports médiocres. Les classiques oxyde de fer sont toutefois largement suffisantes. Aux dires des utilisateurs, le fonctionnement général du magnétophone est irréprochable, mis a part la relative faiblesse déja signalée des touches de commande. D'autant qu'il s'agit d'appuyer vigoureusement sur la touche "Play" pour permettre le contact bande magnétique et tete de lecture. Si vous devez faire un usage intensif des mémoires de masse ou si la vitesse d'accès vous parait rédhibitoire, mieux vaut faire l'acquisition d'un lecteur de disquettes.
L'un des 2 connecteurs "nez de carte", pas de prise, mais une série de contacts sur une partie saillante de la carte, placé a l'arrière de l'ordinateur est prévu pour cela. L'autre permet de connecter une imprimante, a l'aide d'une interface parallèle de type Centronics. Ces types de connecteurs sont d'une certaine fragilité: les languettes de cuivre déposées sur la carte s'usent sous l'effet de trop nombreux branchements successifs. De plus, les cables qui relient le moniteur et le clavier sont un peu courts: attention aux manoeuvres intempestives qui peuvent provoquer un arrachement des prises. En cas de dégats au niveau de ces connecteurs, c'est toute la carte qu'il faudra remplacer.
Le port utilisateur, sur le coté gauche du clavier, est réservé a la manette de jeu, a coté de la sortie stéréo. Cette dernière permet d'adjoindre au pauvre petit haut parleur d'origine placé dans le bloc calvier des enceintes extérieures pour mieux exploiter les capacités musicales du CPC.

BIP BIP.

VOUS AVEZ ENCORE PAGE SUIVANTE DES TONNES D'INFOS, ALORS RESTEZ AVEC NOUS...

Le Redac'Chef

A SUIVRE...

# RUBRIQUE HOMMAGE :

## E/J du PETIT ILLUSTRE...

ATTENTION CETTE RUBRIQUE EST EN HOMMAGE A JACK DU PETIT ILLUSTRE QUI A RENDU PLUS D'UN CPCISTE DINGUE DE LEUR MACHINE. J'AI EU LA GRANDE IDEE DE L'INTERVIEWER ET J'AURAIS PU TOUT AUSSI BIEN METTRE CETTE INTERVIEW DANS LA RUBRIQUE QUI LUI ETAIT CONSACREE, MAIS J'AI TROUVE CA BIEN DE LUI RENDRE HOMMAGE EN LUI CONSACRANT SA PROPRE RUBRIQUE. M'AI JE FAIS COMPRENDRE? N'AI JE PAS ETE UN PEU CONFU DANS MES EXPLICATIONS? OH ET PUIS PEU IMPORTE, PASSONS A CET INTERVIEW...

**1.ALLEZ, ON COMMENCE PAR QUELQUE CHOSE DE TRES BANAL: LE NOM, PRENOM, SITUATION DANS LA VIE ...**

Jacques de LAMAR, j'ai 44 ans, alias ELECTRO JACK, a cause de ELECTRO FREDDY qui a été un de mes premiers jeux et surtout parce que je suis électricien automobile.. Et pour JACK, tu devines toi meme!...

**2.EN 1993 & 1994, QUELLES ONT ETE TES PRINCIPALES PRODUCTIONS OU ACTIVITES?**

E/J a duré 3 ans et comporte 10 numéros dont le dernier date de janvier 94. Depuis, je n'ai pas fait grand chose si ce n'est ATOUFANZ' 1 et 2 qui sont tous les dessins récupérés a DT et a G et qui sont utilisables avec OXFORD PAO. Evidemment, c'est du mode 2 donc pas de couleur... mais l'avantage est de pouvoir les imprimer facilement.

**3&5.E/J EST DESORMAIS TERMINE, MAIS D'OU T'ES VENU CETTE PASSION POUR LES FANZINES? COMMENT T'ES VENU L'IDEE?**

Quand j'ai décidé de créer un FANZ, je n'avais aucune idée de l'investissement nécessaire, en temps, pour y arriver, mais j'avais des idées a revendre et du courage a la pelle. Au début, je n'avais pourtant AUCUN utilitaire permettant cet exploi et c'est avec un traitement de texte de 7 Ko que j'imprimais mes articles... Quelques dessins, des écrans, de la colle et des ciseaux faisaient le reste ! ET ceci jusqu'au No 5. Après j'ai recu OXFORD et mon FANZ n'a cessé de s'améliorer et plus encore quand THE MOTORCYCLE BOY m'a créé des mises en page, des cadres et des articles détonnants. Je dois reconnaitre qu'on s'est éclaté comme des malades, d'ailleurs il n'y a qu'a en relire quelques ums pour s'en assurer... IMB a pourtant laché prise pour le No 10 et n'a réalisé que la 1ère page. Je me suis alors défoncé pour que cet ultime No reste dans les annales des FANZ. 32 pages ca représente des mois de boulot insensé et c'est seulement vers la fin que j'ai décidé que ce serait le dernier. Je pense avoir participé un peu a la survie du CPC, ou au moins avoir dilaté les boyaux de quelques ums.

**4.UN P'TIT MOI SUR TES PROJETS...**

Projets: a vrai dire je ne sais pas vraiment a l'avance sur quoi je vais m'abattre mais j'ai en prévision la réalisation d'un PROG sur le LABYRINTHE MATHEMATIQUE de SAM LOYD réalisé dans les années 1900 ! Je vais aussi réaliser quelques écrans OVERSCAN grace a l'excellent utilitaire de EPSILOW qui se nomme PROVERSCAN. Cet utilitaire permet de faire des écrans a partir de 2 portions d'écrans en vertical ou en horizontal. D'ailleurs je lance un appel pour savoir s'il existe un utilitaire permettant de faire des vrais OVERSCAN a partir de 4 fenetres écrans.. ou si quelqu'un veut bien me donner des explications pour en réaliser.

**5.bis.RETOUR EN ARRIERE... LES DEBUTS DE E/J. E/J A T IL EU BEAUCOUP DE LECTEUR?**

Il y a eu vraiment beaucoup de lecteurs, en moyenne une centaine par numéro ce qui est énorme pour les photocop !!

**6.TU NE REGRETTES PAS LE TEMPS PASSE DEVANT TON PETIT ECRAN A NOUS CONCOCTER UN NUMERO D'E/J?**

Je ne regrette absolument rien, ca a été le pied GEANT !..

**7.EN QUELLE ANNEE AS TU FAIS L'ACQUISITION DE TON CPC?**

J'ai eu mon premier CPC, un 664 en 1984 ou 5 et sans aucune aide, j'ai patiné dans la semoule pendant plusieurs années avant de réaliser le moindre programme.

**ENIGME:** 2 PERES ET 2 FILS PARTENT DE LEUR VILLAGE... LA POPULATION DECROIT ALORS DE 3 UNITES... COMMENT??

C'EST POSSIBLE SI LE TRIO COMPREND LE PERE, LE FILS ET LE PETIT FILS...

SUITE PAGE SUIVANTE...

8.COMMENT SE PASSAIT LA CREATION D'E/J AVEC TON COLLABORATEUR THE MOTORCYCLE BOY?

IMI m'a contacté, il était un de mes lecteurs a partir du No en faisant des tonnes de critiques mais en me proposant de participer a la realisation et ca a été le grand depart de la qualité. Pratiquement tout s'est fait par courrier, en dehors de quelques rares rencontres qui permettaient de faire des mises au point et meme de s'engueuler a propos des articles, des mises en page trop tassées etc...

9.QUELS ETAIENT POUR TOI LES PRINCIPAUX POINTS FORTS ET NOUVEAUTES D'E/J?

Je ne sais pas s'il y a eu des points fort dans E/J mais ce qu'il y a de sur c'est que tout le monde y trouvait au moins un petit queique chose d'utile ou d'interessant. Les supers dessins de IMB ajoutant a l'agrement.

10."POURQUOI AS TU ARRETE?", TU NOUS L'AS FAIT SAVOIR DANS LE No 10 DE E/J MAIS PEUX TU LE REDIRE POUR CELLES ET CEUX QUI NE LE SAURAIS PAS?

L'arret est surtout du a ma fille Julie, 4 ans 1/2 qui se faisait très pressante pour jouer...La vie de famille avant tout!

11.QUELS SONT OU QUELS ETAIENT TES FANZI PREFERES?

Difficile de citer mes FANZ préférés, il y en a eu beaucoup de bons, de très bons, d'agressifs et surtout des météores qui n'ont sorti qu'un seul numéro.
Je cite les grands: RUMSTRAD, MICROZINE, CROCO PASSION, ROOLSTRAD, LE CROCO DECHAINE, LES NORDISTES, BEEKZINE,etc

12.MAINTENANT QUE TU AS ARRETE LA PRODUCTION D'E/J, ES TU TOUJOURS EN RAPPORT AVEC PLUSIEURS LECTEURS?

Beaucoup de lecteurs continuent de m'écrire de temps en temps, surtout ceux a qui j'ai inoculé l'envie de créer un FANZ a leur tour, et ca c'est ma plus grande joie.

13.ES TU POSSESSEUR D'UNE AUTRE MACHINE QUE LE CPC?

J'ai un PC 1512 mais je n'arrive pas a m'y intéresser, je suis trop passionné par le CPC et je pense que beaucoup d'autres machines ne pourront jamais donner autant de plaisir a leur possesseurs.

14.TOP 5 JEUX, UTILITAIRES, DEMOS, FANZ DISC, FANZ PAPIER

Pour moi, seul les utilitaires sont interessants, OXFORD PAO, SEMWORD et une imprimante sont necessaires pour faire un FANZ, les autres n'étant la que pour rendre la tache plus aisée; COPYLUCK, DISCOLOGY, MARK ERROR+ ou maintenant MULTIMARK, PROVERSCAN, OCP etc...
En ce qui concerne les jeux, MACADAM BUMPER peut se vanter de m'avoir fait passer des jours devant mon écran ainsi que les super casse briques nommé KRAKOUT.

15.SUR CE JE TE REMERCIE SINCEREMENT POUR AVOIR REPONDU A TOUTES CES QUESTIONS ET POUR AVOIR PONDU CES 10 NUMEROS D'E/J JE TE LAISSE LE MOT DE LA FIN, A VOUS COGNAC JAY !!!

Merci de me faire participer a ce questionnaire, un peu long et merci de tous tes compliments. Fidèle a mes habitudes de mettre une pensée ou un gaz au bas de chaque page, en voici une très courte:
Comment s'appelle la boule de graisse autour d'un clitoris?...
Reponse: la FEMME !...

JACK du PETIT ILLUSTRE.

MERCI A TOI E/J D'AVOIR PONDU 10 NUMEROS ET D'AVOIR PARTICIPE A LA SURVIE DE NOTRE BONNE VIEILLE MACHINE LE CPC, EN ESPERANT QUE TU NOUS PONDES AUTANT DE NUMEROS D'ATOUFANZ POUR RESTER PARMI LES CPCISTES...

LE REDACTEUR EN CHEF BIP BIP...

POUR TERMINE CETTE PAGE, J'AI DECIDE DE METTRE TOUS LES GAGS, LES EXPRESSIONS, ENIGMES NON PAS QUE J'AI REPECHE DE DANS LES NUMEROS D'E/J MAIS QUE JACK M'A DONNE DE SES DERNIERES NOTES, QU'IL LUI AI RESTE DANS SES NOMBREUX BOUTS DE PAPIERS...

GAGS:
*Quelle est la voiture preferée des femmes C'est l'os mobile décapotable!...

*Une femme tient mieux sur le dos qu'une chèvre sur ses cornes!

*Si les francais se masturbent plus souvent qu'ils ne se lavent les dents, c'est parce qu'ils n'ont pas toujours de brosse sous la main...

EXPRESSIONS:
*Sauter comme un pou sur un clodo...
*Parler de la pluie et du bottin...
*Parler de taux et d'orient...
*On tient le bambou...
*Des CALLS roulés, des oeufs a la POKE.
*Du POKE en stock...

HISTOIRES:
*Les femmes veulent qu'on se souviennent de leur anniversaire mais pas de leur age...
*Le fonctionnaire paresseux est celui qui répugne a faire semblant de travailler comme les autres...
*Le bac, c'est comme la lessive: on mouille, on sèche, et on repasse.
*Le lit est l'endroit le plus dangereux du monde, plus de 80% des gens y meurent...
*Le sexe faible est si fort que le sexe fort en devient faible...
*Un indien vaut mieux que deux tu l'auras...
*Se chopper la fièvre acheteuse...

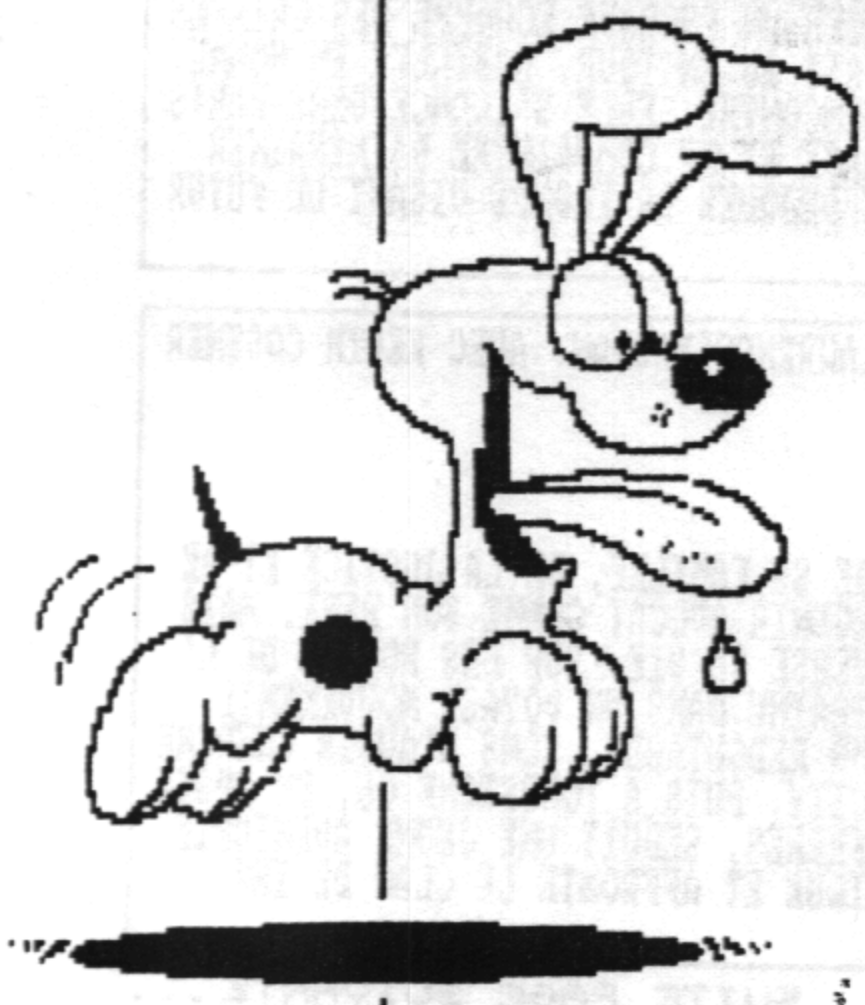
BELGIQUE:
*Les voitures electriques sont tout a fait abordables mais c'est la rallonge qui coute cher

c'est signé E/J...

# BASIC

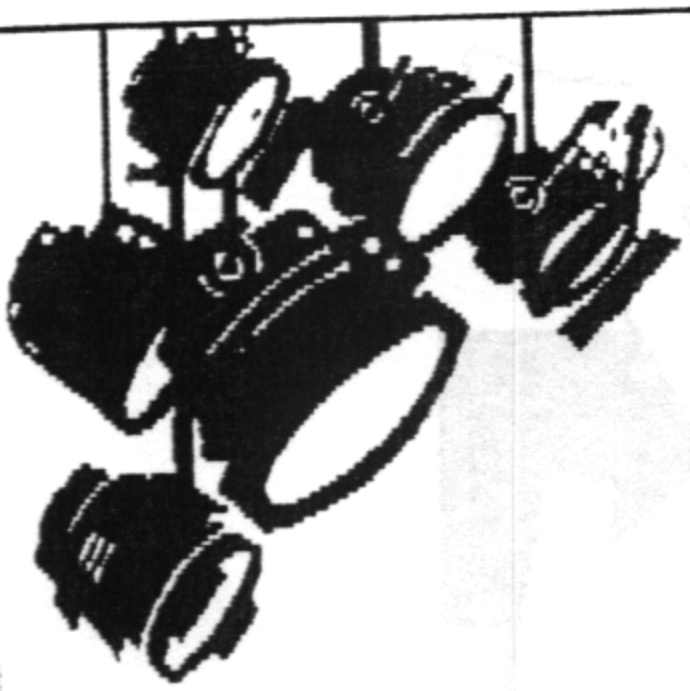
Pour cette toute nouvelle rubrique et d'ailleurs elle n'est pas la seule, j'ai décidé de vous raconter une HISTOIRE du BASIC comme me la raconter E/J de l'ex fanzine LE PETIT ILLUSTRE ELECTRO JACK re prise de ses dernières notes sur son brouillon. Je profite au pas sage pour le remercier de son aide qu'il m'a offert pour la réali sation du numéro 2 de ROAD RUNNER.

HISTOIRE du BASIC : Le naufragé était prévu depuis la création de ces horribles MUTANS de CPC+ où le BASIC a été enfermé dans sa pri son de plastique, le cartouche. A croire qu'AMSTRAD avait honte du mot BASIC puisqu'ils l'ont renommé B ASIC pour lui donner un air plus PRO. Comme quelques inconscients étaient suceptibles de l'uti liser, AMSTRAD a mis sous silence, protection ils appelent ça, des instructions notament pour la gestion des couleurs. Sans compter la non compatibilité de pas mal de logiciels ce qui rend malade leur possesseurs. Pour courronner le tout AMSTRAD, et oui encore, a stoppé totalement la fabrication des CPC. C'est a croire qu'ils ont honte de la bécane qui a lancé la marque!! Ou alors la déci sion viendrait elle de plus haut ? ... Un jeune qui programme sur CPC est quelqu'un qui pense, qui réfléchit et qui plus tard pour rait donner ses opinions en contestant par exemple ... Alors la mort des CPC ne révèle t elle pas tout simplement d'un désir d'obs curantisme ??? Il ne restera plus que les consoles et la on sera 100% occupé a jouer,ne plus réfléchir, ne plus penser ...
Et quel pied pour les fabricants, plus de piratage et des tarifs exhorbitants a pratiquer.

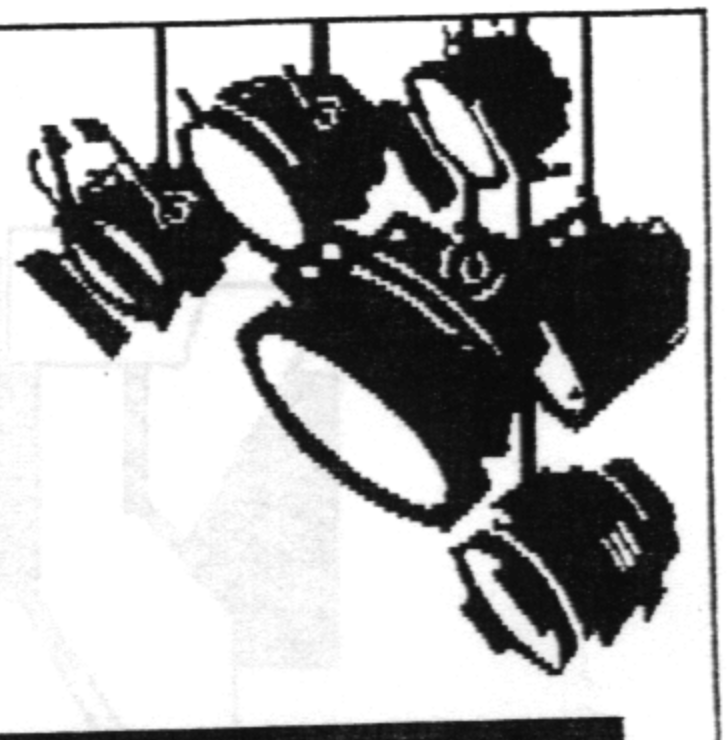


et c'est signé E/J le 01/04/94.

BIPBIP ...



# CINEMA CINEMA CINEMA...



| 1er FILM: | 2eme FILM: | 3eme FILM: | 4eme FILM: |
|---|---|---|---|
| LA FILLE DE D'ARTAGNAN. | WYATT EARP | WOLF | LE COLONEL CHABERT |
| DE BERTRAND TAVERNIER | DE LAWRENCE KASDAN | DE MIKE NICHOLS | D'YVES ANGELO |

# A L'AFFICHE...

1er FILM:

LA FILLE DE D'ARTAGNAN.

DE BERTRAND TAVERNIER

FILM FRANCAIS, EN COULEUR, DE BERTRAND TAVERNIER. AVEC SOPHIE MARCEAU, PHILIPPE NOIRET, CLAUDE RICH, SAMI FREY, ...

DUREE: 2h09

L'HISTOIRE: 1654. RECLUSE DANS UN COUVENT DU SUD DE LA FRANCE, HELOISE N'A POUR AINSI DIRE JAMAIS VU SON PERE, D'ARTAGNAN, QUI FUT LA PLUS VAILLANTE EPEE DU ROYAUME. BELLE, AVENANTE, ELLE N'EN A PAS MOINS HERITE DE SA FOUGUE. AUSSI, AYANT ASSISTE AU MEURTRE DE LA SUPERIEURE, COUPABLE DE PROTEGER UN ESCLAVE ECHAPPE DES GRIFFES DU DUC DE CRASSAC, SON SANG NE FAIT QU'UN TOUR. HABILLEE EN HOMME, ESCORTEE PAR UN JEUNE POETE DE RENCONTRE, ELLE S'ELANCE VERS PARIS POUR RETROUVER SON PERE EN DISGRACE ET LE CONVAINCRE D'ENTRAINER PORTHOS, ARAMIS ET ATHOS AFIN DE DEJOUER LA FRONDE VISANT LE FUTUR ROI SOUS L'EMPRISE DE MAZARIN ...

2eme FILM:

WYATT EARP

DE LAWRENCE KASDAN

FILM AMERICAIN, EN COULEUR, DE LAWRENCE KASDAN. AVEC KEVIN COSTNER DENNIS QUAID,GENE HACKMAN, ...

DUREE: 3h10

L'HISTOIRE: ELEVE DANS LE SENS DE SA FAMILLE, DE LA JUSTICE ET DE LA LOYAUTE, WYATT EARP ALLAIT DEVENIR AVOCAT COMME SON PERE. MAIS LA MORT DE SA JEUNE FEMME BOULEVERSE SA VIE. SUR LES ROUTES DE L'OUEST SAUVAGE, SON ERRANCE L'ENTRAINE DANS UN VOYAGE MOUVEMENTE QUI REVELE SES QUALITES DE TIREUR REDOUTABLE. SANS L'AVOIR CHERCHE IL SE RETROUVE SHERIF DE DODGE CITY. PUIS A TOMBSTONE OU, EN JUSTICIER CELEBRE, IL RASSEMBLE SES FRERES, SEDUIT UNE JEUNE AVENTURIERE, SE LIE AVEC UN DANDY ALCOOLIQUE ET AFFRONTE LE CLAN DE IKE CLANTON ...

SUITE PAGE SUIVANTE...

**3eme FILM:**

WOLF

DE MIKE NICHOLS

FILM AMERICAIN, EN COULEUR, DE MIKE NICHOLS. AVEC JACK NICHOLSON, MICHELLE PFEIF FER, JAMES SPADER, CHRISTOPHER PLUMMER, ...

DUREE: 2h15

L'HISTOIRE: PAR UNE NUIT DE PLEINE LUNE, SUR UNE ROUTE DE CAMPAGNE ENNEIGEE,L'E DITEUR WILL RANDALL HEURTE UN LOUP AVEC SA VOITURE. L'ANIMAL N'EST QUE BLESSE. MORDU A LA MAIN, WILL SE FAIT SOIGNER LE LENDEMAIN, PUIS OUBLIE CET INCIDENT. TRA VERSANT UNE PERIODE DIFFICILE, IL NE PRETE PAS NON PLUS ATTENTION AUX CHANGEMENTS PROFOND QUI AFFECTENT SON COMPORTEMENT LES JOURS SUIVANTS. MAIS IL SE MONTRE, DANS L'ADVERSITE, ETRANGEMENT PLUS INCISIF QUE D'ORDINAIRE. ALORS QUE LE GRAND PATRON RAYMOND ALDEN COMPTE SE DEBARRASSER DE LUI AU PROFIT DE STEWART SWINTON, WILL PAR VIENT A RENVERSER LA SITUATION. ET A MESURE QU'IL SE DECOUVRE UN INSTINCT DE VIO LENCE ANIMALE, UNE FORCE INVISIBLE LE RAPPROCHE DE LA FILLE DE RAYMOND ALDEN,LAURA.

**4eme FILM:**

LE COLONEL CHABERT

DE YVES ANGELO

FILM FRANCAIS, EN COULEUR, D'YVES ANGELO. AVEC GERARD DEPARDIEU, FANNY ARDANT, FA BRICE LUCHINI, DANIEL PREVOST, CLAUDE RICH, ...

DUREE: 1h50

L'HISTOIRE: 1817. L'EMPIRE S'EST EFFONDRE. LA RESTAURATION IMPOSE UNE SOCIETE BOUR GEOISE, OU LE REGNE DE L'ARGENT DETRONE LES PRIVILEGES ARISTOCRATIQUES. ORPHELIN DE VENU COLONEL DE CUIRASSIERS PUIS COMTE ENRICHI SOUS NAPOLEON, CHABERT N'EST PLUS QUE LE SPECTRE DE LUI MEME. OFFICIELLEMENT, IL EST MORT A LA TETE DE SON ESCADRON, DANS LA BATAILLE D'EYLAU, DIX ANS PLUS TOT. ENTRE TEMPS, SA FEMME A REFAIT SA VIE AVEC LE COMTE FERRAUD. ET ELLE REFUSE D'ADMETTRE QUE CELUI QUI LUI AVAIT DONNE RANG ET FORTUNE AIT PU SURVIVRE. MAIS CHABERT, BLESSE DE GUERRE, HUMILIE, MISERABLE, NE RENONCE PAS. IL RACONTE SON AVENTURE A DERVILLE. LEQUEL EST L'HOMME DE CONFIANCE DE LA COMTESSE ...

LA RUBRIQUE CINEMA EST TERMINEE, EN ESPERANT QUE CELA VOUS A DONNE ENVIE DE LOUER LA CASSETTE OU D'ALLER VOIR LE FILM AU CINEMA, S'IL PASSE ENCORE CELA VA DE SOI.

LE REDACTEUR EN CHEF DE ROAD RUNNER.

## HOMMAGE A DISC FULL : BEAST A ETE QUESTIONNE PAR BIPBIP...

VOUS LE SAVEZ CERTAINEMENT TOUS, DISC FULL A QUITTE LA SCENE DU CPC IL YA DE CELA PLUSIEURS MOIS...

BIP:MAINTENANT QUE DF EST TERMINE QUELS VONT ETRE TES ACTIVITES SUR CPC ?
BEAST:JE VIENS JUSTE DE FINIR UN MUSIC DISC,LESQUELLES SONT BIENSUR RIPPEE DE VEUX,DEMOS...DEPUIS UN MOMENT JE M'AMUSE A CRACKER LES ORIGINAUX QUE J'AI. (JUSTE POUR LE FUN DONC!)

BIP:TU NE REGRETTERAS PAS LE TEMPS PASSE A NOUS CONCOCTER UN NUMERO DE DF ?
BEAST:SIIIII! MAIS LES MEILLEURES CHOSES ONT UNE FIN...C'EST VRAI QUE C'ETAIT VRAIMENT GENIAL DE CREER QUELQUES CHOSE QUE PAS MAL DE GENS APPRECIER...INNO VER,PROGRAMMER:LE KIF COMME DIRAIT SYDE! FAIRE DF M'A PERMIS DE MIEUX COMPREN DRE NOTRE BON VIEUX CPC (FAUT DIRE QUE 4 ANS DESSUS...).

BIP:COMMENT SE PASSAIT LA CREATION DE DF AVEC MADE ET TOUS LES AUTRES REDAC TEURS ?
BEAST:Y'AVAIT UNE SUPER AMBIANCE A LA REDAC' (SAUF POUR PACMAN,MAIS CETTE CHOSE ETAIT VRAIMENT A PART!!!),CA PERMETTAIT DE BOSSER SUR DF SANS SE PRENDRE LA TETE.....SAUUUUF QU'ON ETAIT SOUVENT EN RETARD ET CA FINISSAIT PAR DEVE NIR QUELQUEFOIS PAR UN BOULOT MONSTRE (JE M'SUIS TAPER 2 JOURS ET 2 NUITS BLANCHES A DEBUGGER DF#9 TANDIS QUE SYDE ET MADE JOUAIENT A LA DINETTE!!). ET MADE S'Y METTAIT AUSSI:A PEINE UNE ROUTINE FINIE QU'IL FALLAIT DEJA LA CHAN GER CAR CET OURSON TROUVAIT QUELQUE CHOSE DE MIEUX (ON L'A SURNOMME "DESIGN MASTER")...

BIP:QUELS ETAIENT POUR TOI LES PRINCIPAUX POINTS FORTS ET NOUVEAUTES DE DF ?
BEAST:LES POINTS FORTS:LES GRAPHS, LES ZICS
LES CHEATS MODE (VRAIMENT GENIAL)
L'AMBIANCE GENERALE
LES NOUVEAUTES:LES CHEATS MODE DANS UN FANZINE
CERTAINE RUBRIQUES:"BEUUH","TEAM" QU'ON A RETROUVE DANS PLEINS D'AUTRE FANZINES APRES MaDe'S DESIGN, PAR EXEMPLE UNE RUPTURE AVEC UN GRAPH EN HAUT ET LES TEXTES ENSUITE, QU'ON A AUSSI RETROUVER DANS D'AUTRES FANZS APRES LES MUSIQUES A THEMES,C'EST A DIRE DE ZICS QUI COLLENT AUX GRAPHES OU AUX TEXTES ...TELLEMENT D'AUTRES CHOSES...PUISQU'ON S'EST FAIT RIPPER DANS D'INNOMBRABLES PRO DUCTIONS (CODE,ZICS,GRAPHS,DESIGN,IDEE) SANS ETRE PARANO !!!

BIP:LES RESULTATS DU SONDAGE ?
BEAST:DANS L'ENSEMBLE,LES LECTEURS ONT TOUS REPONDUS LA MEME CHOSE,ET CELA PROUVE BIEN QUE TOUS LES LECTEURS AVAIT UNE VISION IDENTIQUE DE DF. LE RESULTAT GLOBAL ETAIT CE QUE NOUS ATTENDIONS,CONFIRMANT LES CHOIS QUE NOUS FAISIONS LORS DE LA CRE ATION DE DF.

BIP:AS TU QUELQUE CHOSE A RAJOUTER ?
BEAST:HELLO A TOUS LES CPCISTES...

**MERCI A TOI BEAST POUR CET EN TRETIEN ET MERCI A TOUTE L'EQUI PE DE DISC FULL DE NOUS AVOIR FAIT DECOUVRIR LES FACES CACHES DU CPC EN CREANT 10 NUMEROS...**

**LONGUE VIE AU CPC !!!**

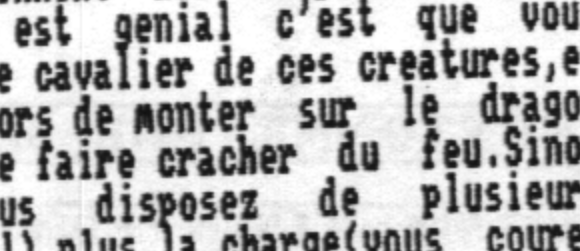
**LE REDAC' CHEF**

# RUBRIQUE:

# THE BIGS TESTS

**GOLDEN AXE:**

Vous avez le choix entre trois personnages:Ax-Batler le guerrier(equipe d'une epee),Gilius-Thunderhead le nain(avec bien sur,une hache) et Thyris-Flare l'aventuriere(possedant une epee).Vous pouvez jouer seul ou a deux en meme temps(c'est plus amusant et plus facile).Le roi et sa fille ont ete enleves par Death Adder,un redoutable adversaire,qui les retient prisonniers quelque part dans son chateau.Il faut donc traverser les environs,puis le chateau lui-meme,durant cinq niveaux mortels,infestes de creatures malefiques.Des orques,des amazones,des squelettes,des orques noirs constituent l'essentiel des troupes qu'il vous faut affronter. Le probleme,c'est que la plupart du temps,il faut en combattre deux,trois,voire quatre en meme temps.En plus,a certains endroits,divers adversaires particulierement puissants vous barrent le chemin (des guerriers,de mieux en mieux equipes,qui font largement deux fois votre taille),chacun possedant bien evidemment des attaques bizarres.Il y a aussi des creatures chevauchees par des ennemis qui vous attaquent.Les dragons sont de deux types.Certains crachent des flammes,d'autres lancent des boules de feu.Les "lezards-oiseaux" donnent des coups de queue devastateurs.Ce qui est genial c'est que vous pouvez desarconner le cavalier de ces creatures,et qu'il vous suffit alors de monter sur le dragon pour le diriger et le faire cracher du feu.Sinon pour combattre vous disposez de plusieurs coups(dont un special),plus la charge(vous courez vers un adversaire et lui donnez un coup de pied ou un coup d'epaule).Ils font bien sur differentes attaques suivant que vous ayez choisi le guerrier, le ain ou l'aventuriere,tout comme le type de magie pratiquee.En collectant les potions de magie,vous gagnez du pouvoir et suivant le niveau de celui ci,votre sort sera plus ou moins puissant.Les potions de magie comme celles de soin sont trouvees aux cours des phases de bonus.De bons graphismes,tout comme de bonnes animations... L'ensemble est agreable a jouer,avec une duree de vie peu limitee...



**LE REDAC'CHEF...**

- Graphisme: 14
- Animation: 13
- Son: 13
- Jouabilite: 14
- INTERET: 13,5

**NOTATION:**

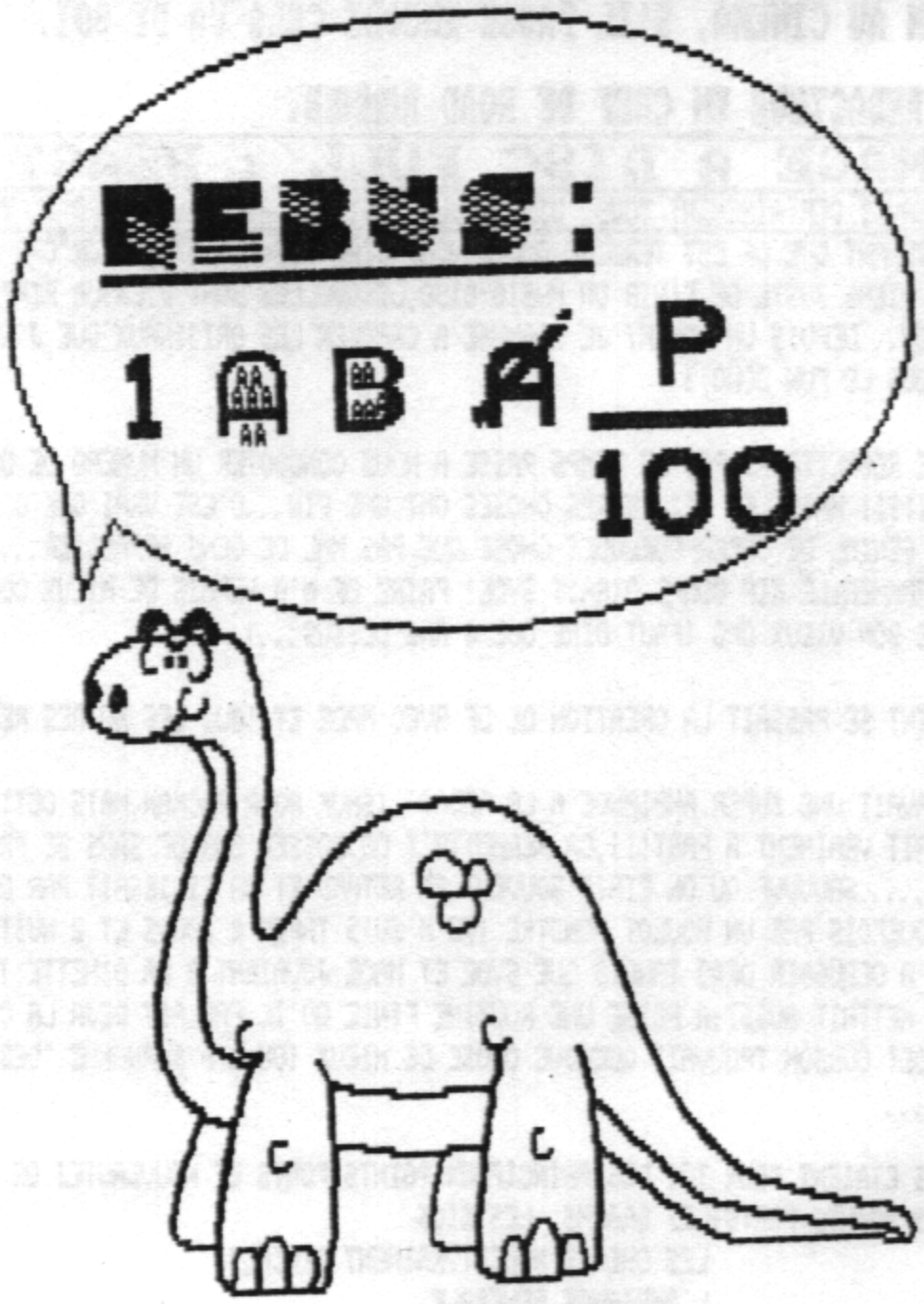
☼ : SUPER

☁ : BIEN

🌧 : PASSABLE

⛈ : NUL

**REBUS:**




RETOURNER LA DERNIERE PAGE...

# THE BIGS TESTS

- Graphisme:13
- Animation:14
- Son:10
- Jouabilite:15
- INTERET:13

## A.D.S.:

BIEN QUE JE PREFERE TOUT CE QUI EST AL COOL A L'EAU, JE N'AI QUAND MEME PAS HE SITE A ME JETER SUR ADS AFIN D'EN PROPO SER UN TEST COMPLET.

Tout le monde se souvient de M4 Sherman et de sa bonne rea lisation?! Eh bien, apprenez que les routines de ce progra mme ont ete largement amorties, puisque ADS resemble a s'y méprendre a Sherman sauf que l'action se déroule sur l'eau. On ne va pas faire la fine bouche, au contraire, le mélange de 3D et de sprites donnant des resultats excellents.
Encore une fois très axée arcade, cette simulation fait la part belle a l'action et propose assez peu d'options. Excep té le réglage du niveau de réalisme comprenant les ennemis, les délais de rechargement des torpilles et des canons, la limitation du carburant et des munitions, vous ne trouverez rien a paramétrer ou a ajouter dans le jeu.
Vous prenez donc la barre d'un destroyer DD231 doté de trois canons et de huit tubes lance torpilles. Avec cet ar mement, vous etes capable de participer a de nombreuses mis sions toutes assez differentes: attaque de convois ennemis, escorte de convois alliés, ...
Au niveau du maniement et des touches, c'est donc très sim ple. Une touche pour la carte, quelques unes pour les dif férentes vues, une pour le radar et le sonar, et c'est a peu près tout. Pour les machines, c'est également trè sim ple puisqu'il suffit de pousser le joystick vers l'avant pour prendre de la vitesse. Ensuite, c'est a vous de faire vos preuves. Point important tout de meme a surveiller, la profondeur des eaux traversées. Si vous négligez ce point, vous aurez tot fait de vous échouer sur un banc de sable ou des récifs.
En cas de combat, je vous rappelle que vous disposez de sen seurs pour détecter un sous marin par exemple, vous pourrez visualiser les dégats sur une page écran du navire avec tous les postes importants. En cas d'avarie sérieuse ou de réserves de carburant bien entamées, mieux vaut ralier un port allié au plus vite et réparer ou ravitailler.
Comme précisé précedemment, la réalisation d'ADS est pas mal faite meme si elle s'effectue dans une fenetre somme toute assez réduite. De bon graphismes pour ce logiciel. En core une fois, le manque évident de ce logiciel concerne l'aspect sonore avec des bruitages délivrés parcimonieuse ment... cela semble etre une constante chez Loriciel. Cu rieux lorsqu'on connait l'importance grandissante de cet élément dans un succè commercial. Malgré cela, ADS reste distrayant et plaira a tous ceux que les simulations lour des rebutent, et peut sans aucun doute les initier a ce gen re de logiciels. Quant aux autres, c'est a dire les spécia listes de simulation, ils trouveront ce jeu trop facile.
A vous de juger!

Je profite de ce grand blanc pour vous proposer de gagner un soft, je ne vous dit pas lequel, oh et puis juste un pe tit indice: vous incarnez un personnage qui doit liberer la fille du president.
QUI EST CE??
Pour pouvoir gagner ce logiciel il vous faudra repondre a quelques petites ques tions que voici .....

## CONCOURS

1ère QUESTION: En quelle année notre bon vieux CPC 6128 a vu le jour??

2ème QUESTION: Comment s'appellait le rédacteur en chef du Fanzine Le Petit Illustré...

3ème QUESTION qui concerne le cinéma: Comment s'appelle le film ou se trouvent nos amis de toujours des dinosaures?

4ème QUESTION tiré de "Quasar CPC": Citez 4 commandes Basic qui ne fonctionnent pas sur CPC 464.

5ème QUESTION: Quel age est ce que j'aurai le 01.01.95 sa chant que je suis né le 31.07.77...

Bien, cela peut vous paraitre des ques tions un peu bebete sur les bords mais peut etre que cer tain d'entre vous feront des erreurs J'attends vos re ponse a l'adresse de la redaction en esperant qu'il y en ait!!!

BIP BIP

CA!, C'EST UN BIG ELEPHANT ...

# .THE LAST PART OF BIGS TESTS.

POUR CLOTURER CETTE DERNIERE PAGE DE CETTE RUBRIQUE, JE VOUS AI MIS UN GRAPH ASSEZ CHAUD DE LA COLLECTION DES "BABES". GRANDS ET GRANDES FANS DE TOUT CE QUI EST ROSE, VOUS TOMBEREZ EN EXTASE DEVANT CE JEU DE LORICIEL, ET OUI ENCORE! C'EST DONC AVEC UN PLAISIR FOU QUE JE ME PROPOSE DE VOUS TESTER LA SUITE DU CELEBRE JEU "SKWEEK".

.Graphisme:15
.Animation:15
.Son:11
.Jouabilite:15
.INTERET:14

## SUPER SKWEEK:

Comme dans le premier épisode, le but du jeu et de repeindre les dalles de chaque niveau en rose. Mais cette nouvelle version apporte tout de meme de nombreux inédits...
Avant de débuter, le jeu vous propose cinq iles aux choix, correspondant aux cinq terres a colorier.
Les bonus presents lors des tableaux sont beaucoup plus nombreux et il est assez facile de marquer des points. Toujours sur le plan des bonus, il est conseillé de ramasser les réveils qui apparaissent de temps en temps. Comme chaque tableau doivent etre terminé dans un temps limité, ils s'avèrent très utiles. Chaque niveau ou presque comportent des case formant un étage. Les cases en question sont translucides mais il ne faut pas moins les colorier en rose. Il existe également des cases de glace sur lesquelles il est impossible de controler le personnage et des cases jaunes ralentissant votre progression...

Sur le plan de la réalisation Superskweek est excellent, avec de bons graphismes et également une bonne animation. Le scrolling multidirectionnel est impeccable, de meme pour la jouabilité. Mais en revanche le jeu peche au niveau des bruitages. Souvenez vous de ce que je vous ai dit au test précédent sur LORICIEL...Les bruitages sont extrèmement rares durant l'action.En bref, meme si Superskweek ne surprend pas autant que son prédécesseur, et décoit légèrement quant a sa longue période de gestation, ce logiciel reste un très bon jeu Avec une finition plus soignée, surtout pour le son, il aurait surement intégré un bon top.

C'EST AINSI QUE S'ACHEVE CETTE RUBRIQUE EN ATTENDANT LE PROCHAIN NUMERO.
SI VOUS AVEZ DES REMARQUES, SUGGESTIONS OU AUTRES SUR CETTE RUBRIQUE ET SUR LES AUTRES D'AILLEURS, FAITES LES MOI SAVOIR EN ECRIVANT A L'ADRESSE QUI S'INSCRIT AU BAS A DROITE DE CETTE PAGE:

ROAD RUNNER
HAMET Stéphane
La Carpenterie
50250 La Haye du PUITS

le rédac'chef...

# INTERVIEWS OF TOM.POUCE de EUROSTRAD.

# R.S.X. de ADDAMS FAMZ'.

# RICHARD de BONSOIR LA PLANETE.

Souvenez vous du premier numéro où j'avais interviewer DARYL le rédac'chef du fanzine Disc DARKSTRAD. Et bien ce dernier a arreté la production du fanzine si je puis m'exprimer ainsi. Le numéro 5 de DARKSTRAD n'est pas sor ti par manque de rédacteurs, de temps mais surtout par manque de lecteurs. Voila ceci était une parenthèse, maintenant passons a la première INTERVIEW celle de TOM POUCE du célèbre fanzine multilingue EUROSTRAD...

1.PRESENTATION.

TOM POUCE vient de Thomas, un vieux surnom qui résiste au temps, je l'ai adopté pour EUROSTRAD. J'ai 20 ans et je suis étudiant, en espagnol. Ca fait dix ans que je vis en compagnie de mon 464 et ca me plait meme si celui ci commence a se faire un peu vieux... Depuis je fais parti de POW! un groupe allemand qui devient assez performant et qui est trés sympa mais surtout très productif...

2.EUROSTRAD.

EUROSTRAD existe depuis un an et demi, le premier NO, qui n'est plus disponible car j'ai perdu les fichiers et les planches, faisait 8 pages. Le numéro 5 qui est sorti fait un peu plus de 20 pages recto verso.

3.L'HISTOIRE.

EUROSTRAD était réalisé par une seule personne, moi, c'était la suite de CROCO+ un petit discmag peu connu. EUROSTRAD était écrit en 3 langues lors des quatre pre miers numéros, puis on a du éliminer l'ESPAGNOL. Peu a peu des membres se sont joints a EUROSTRAD: comme MALCOM ou JUGGLER et BATMAN, tous deux de POW!. Maintenant j'ai des contacts un peu partout, GB.GRECE.ALLEMAGNE.FRANCE... ce qui donne des articles variés. Bizarrement, EUROSTRAD est bien connu en ALLEMAGNE et en GRECE mais peu en FRAN CE.

4.LES MEMBRES DU PAPERMAG.

Je récapitule donc : MALCOM, JUGGLER of POW! et moi. Nous formons le 3 vrais membres d'EUROSTRAD. A nous se joignent des contacts: BATMAN of POW! qui réalise TRIBAL MAG. KOD/FAL of CHAOS qui réalise S.E.X un autre discmag, puis d'autres éventuels comme le fameux BAUD of BENG, qui réalisait CRACK'N'ROM...

5.TOP 5.

1. SIM CITY / OXFORD PAO / ULTIMATE MEGA DEMO
2. MEGABLASTERS / OCP A.A.STUDIO / 3D DEMO
3. PREHISTORICK 2 / CRIME 1.8 / REMIX 1 by MWC
4. TENNIS CUP / DISCOLOGIE 5.1 / VOYAGE 93
5. FRUITY FRANCK / DISC'O'MAGIC / THE DEMO

6.LES FANZINES EN GENERAL ?

J'adore tous les types de fanzines : les prudes, les obsenes les multilinguistes, les discmags, les papermags... Quand tu regardes par exemple, et quand tu les compares en meme temps, AMSTRAD FUN et CANARD DECHAINE tu t'eclates car c'est la guer re entre las deux... Je dois admettre que les fanzines anglai: ne sont pas tous très sympas, t'as beau leur écrire, ils s'en foutent et en plus il faut toujours payer, et c'est plus cher qu'en France ou en Allemagne. Les fanzines allemand font un carton tout de suite, et il est vraiment difficile de faire mieux que RUNDSCHLAG ou BAD MAG ou S.E.X.,qui promet au niveau programmation. En France on se démerde mais je pense qu'il est de plus en plus difficile de trouver un public CPC... De plus en plus, pour etre performant et etre connu, afin de continuer le fanz', il faut s'EUROPEANISER !!!

7.LES PROJETS D'EUROSTRAD :

Le numéro 6 sera totalement consacré aux fanzines, tous les fanzines sur CPC depuis 1984 jusqu'a 1994 !. A suivre...
Si on développe un projet sur disc, d'ailleurs EUROSTRADISC1 est disponible, CLUB DE POKES + PD librairie + SERVICES FANZI NES et plein d'articles sur le CPC issus d'autres fanzines... Tout y est gratuit en plus...

8.L'AVENIR DU CPC...

Ben je crois que c'est clair (... , le compte a rebours est lancé voila une bonne année avec l'arret de fabrication du CPC et puis l'arret des journaux comme ACPC, AMSTRADOCIO en Espagne... Y'a plus qu'a se regrouper, il y a encore 300 ac tifs minimum en Europe sur le CPC. Le THOMSON a bien été un total échec, il reste encore des gens et des groupes très ac tifs sur cette machine. Alors quand on pense que le CPC a été dix fois plus célèbre et qu'il possède une logithèque des plus grandes en micro familiale, on ne peut pas penser qu'il va tout de suite s'éteindre... Il faut se regrouper, il est fini le temps ou il suffisait d'aller acheter des magazines et d'aller acheter des jeux, tout cela est devenu utopique quant au CPC. Il ya les fanzines maintenant et cela sous en tend des contacts entre CPCistes, c'est comme cela et avec les groupes comme : HJT, BENG!, AST, POW!, REBELS, MOPS ... que le CPC va continuer. L'avenir du CPC est donc EUROPEEN, mais il est solide !

9.QUE LIS TU COMME MAGAZINES ?

Je lis tous ce qui touche le cinéma, la réception satellite et aussi la micro... Voila, en plus je recommande a tout le monde le PSYKOPAT qui est génial et éclatant, et en plus il est fait par CARALI, celui qui faisait les beaux jours de l'HHHEBDO, pour les nostalgiques!!!

10.COMPTES TU RESTER LONGTEMPS SUR CPC ?

Tant que mon CPC tiendra le coup, je resterais sur CPC.Me me si l'achat d'un PC approche, rien ne me fera quitter le CPC...

# SUITE TOM POUCE

11.TOP FANZINES.

J'adore le RUNDSCHLAG et j'aimais beaucoup PLAYMATES, papermags. En France LCD est tres bon car il ne mache pas ces mots, mais il y en a plein d'autres...
Pour les discmags, DISC FULL est géant, comme BAD MAG et TRIBAL MAG. Pour les francais il existe sur disc QUASAR CPC, qui est génial sur papier. Il est étonnant !

12.MEILLEUR CODEUR/GRAPHISTE/MUSICIEN .

Pour le codage, Crown se débrouille pas mal tout comme FACE HUGGER. Pour la musique, je vous conseille KANGAROO qui manie DIGITRACKER a la perfection. Pour les graphisme MADE est une bete, BATMAN est pas mal non plus. En règle général, les allemands ont pris le dessus et on ne leur en veut pas vue la qualité, au contraire.

13.LE MOT DE LA FIN !

Ecrivez a EUROSTRAD, rejoignez le club, tout est gratuit et y'a des centaines de programmes, jeux, utilitaire ... Vous y trouverez et vous échangerez tout ce que vous désirez avec des contacts de tous les pays...
SURTOUT ECRIVEZ AUX FANZINES QUE VOU AIMEZ, CA AIDE ENORMEMENT POUR LE MORAL ET POUR LA LONGEVITE !

TOM POUCE of POW!

## R.S.X LE 05/04/94

1.NOM, AGE, SITUATION.

Salut Stéphane! C'est RSX on the pen/trouvez les 3 dernières lettres.../He bin, je commence par moi, meme si c'est pas poli/houlaaa.../:ROUSSEIL Thomas, 15 ans/le 27 avril pour les filles!/ et puis je suis en 3eme dans un collège vraiment pourri, vivement la seconde... mais ca tout le monde s'en fout donc j'enchaine...
Mon frère c'est Olivier/ROUSSEIL pour les bouchés!/,17 ans, Terminale C/c'est dur ca!/,marié, 3 enfants...

2.DEPUIS QUAND PROGRAMMEZ VOUS?

Euh!...La je crois que je suis pas dans le coup vu que je ne programme pas moi, c'est plutot MEMORY qui s'occupe de ca. Il a commencé en juin 1987 c'est a dire il y a bientot 7 ans meme si au début ce n'était que du pur BASIC.Quant a moi, j'ai commencé les GFXs il y a 2 ans et demi.

3.L'HISTOIRE DE TAF ?

HOUCH! l'histoire de TAF ? Ca va faire long ca! Bah... lisez the story dans TAF 2 c'est fais pour! pendant qu'on y est on va faire un peu de pub: commandez TAF 2 chez ROUSSEIL Olivier et Thomas, 13 Rue Paul Baudry, 85300 Challans...

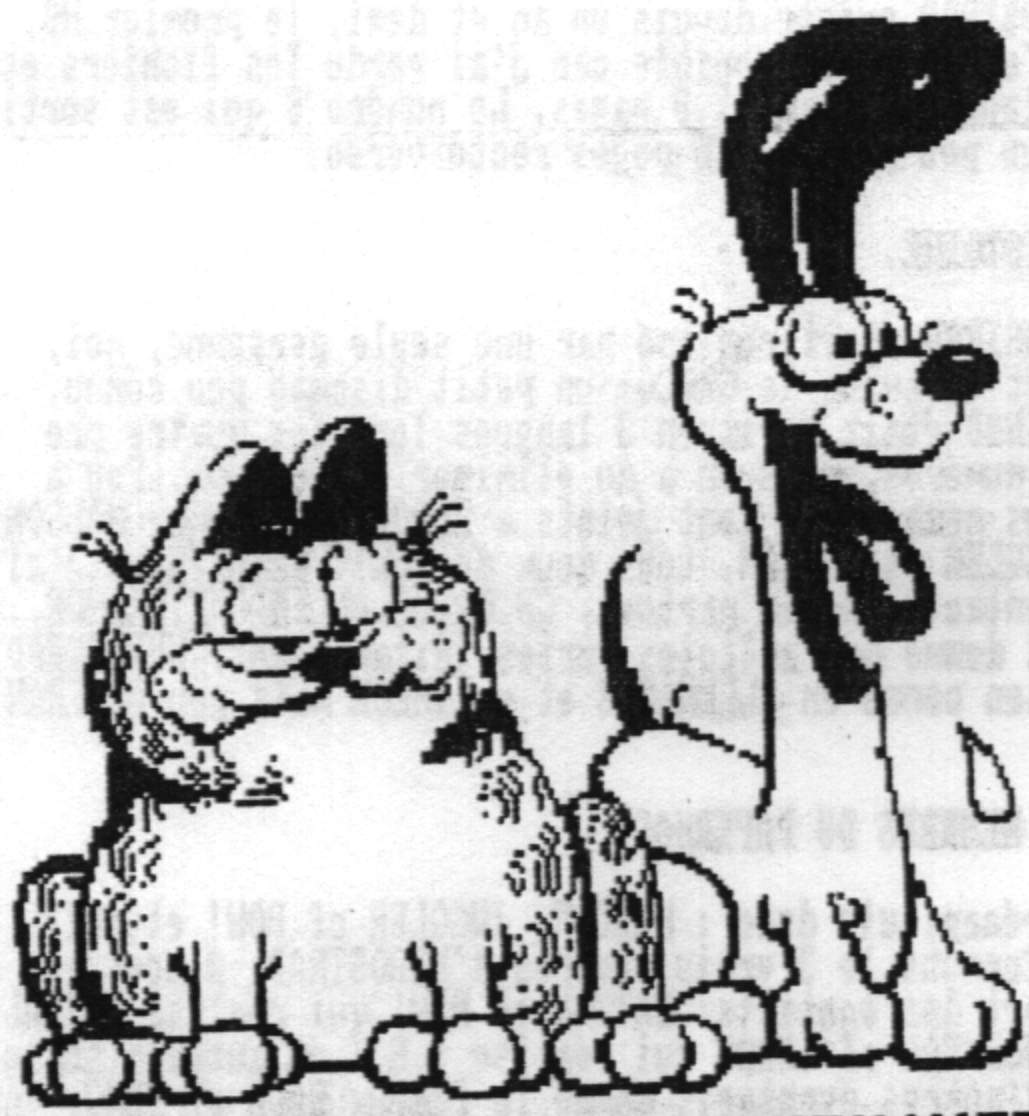
4.Quels sont les membres de TAF ?

A l'origine nous n'étions que 2, mon frère et moi a l'avoir créer et a avoir fait le NO 1 mais par la suite...
...donc dans le NO 2, Gougoutt/Hi SEB!/ et Teimder Black nous ont aidé pour les articles mais la majeure partie du fanzine était toujours réalisée par nous deux...

5.TOP 5 JEUX, UTILITAIRES, DEMOS.

Je ne sais pas si mon frère sera d'accord avec ca mais après tout c'est moi qui répond donc:

*TOP 5 JEUX: .DOOM/PC
.ALONE IN THE DARK I ET II/PC
.DUNE/PC
.FLASHBACK/PC
.DYNABLASTER/PC
*TOP 5 UTILS:.3D STUDIO 3/PC
.Autodesk Animator/PC
.COREL DRAW 3.0/PC
.OCP ART STUDIO/CPC
.OVERGRAB by Mémory/CPC
*TOP 5 DEMOS sur CPC:.THE DEMO/LOGON
.FACE HUGGER U.M.
.VOYAGE 93/BENG!
.PARADISE/PARADOX
.S&KOH/OVERFLOW



ON SE RETROUVE PAGE SUIVANTE POUR LA SUITE DE CES INTERVIEWS

BIP BIP

# SUITE R.S.X.

6.QUE PENSEZ VOUS DES FANZINES EN GENERAL ?

J'adore les fanzines bien bossés : c'est a dire bon au niveau gfx et au niveau code/style Disc Full/ mais ca ne suffit pas ! Il faut aussi des articles bien rédigés et IN TERESSANT car j'ai trop vu de rubrique tests de jeux ou po kes alors que le CPC est vraiment nul a ce niveau la ... alors a quoi ca sert de faire des articles banals et pas interessants ? A l'heure actuelle je préfère nettement les démos, c'est beau, ca bouge et le texte est délirant ... alors que je n'ai qu'un seul conseil a donner aux fanzma kers c'est d'arreter les POKES, SVP ! Cela dit, sans eux le CPC serait dans la mouise c'est sur ...

7.VOS PROJETS.

Bah... finir ODYSSEY notre slide show dont les GFXs sont prets depuis plus de six mois, quitter le CPC, puis se con sacrer entièrement au PC dans le groupe DISTORTION/Hi DST MEMBERS !/. Pour ce qui est de l'avenir professionnel, je pense devenir Infographiste dans les images de synthèses...

8.VOTRE AVIS SUR L'AVENIR DU CPC, COMBIEN DE TEMPS DONNEZ VOUS AU CPC ?

Bah... pour moi le CPC est déja mort, c'est un combat pour l'inutile/comme dirait Mémory/ alors que le monde de l'Amiga ou du PC sont vraiment formidables ! Meme si on a tant aimé le CPC, il faut savoir se reconvertir ... je lui donne peut etre encore 1 an avant que les derniers groupes de démomakers ne se cassent sur une autre bécane.

9.QUELS MATERIELS UTILISEZ VOUS ?

Sur CPC bien sur ! On utilise un CPC disc, un VIDI + le camescope, une PC2AM/mise au point par Mémory pour les transferts PC au CPC/,OCP, MAXAM et Overgrab/Code by Mémo ry pour les digits en overscan .../

10.QUE LISEZ VOUS COMME MAGAZINE ?

Nous lisions ACPC jusqu'a sa mort, et maintenant Répon se Micro et Génération 4 meme si ca fait un bout de temps que je n'en ai pas racheté.

11.COMPTEZ VOUS RESTER LONGTEMPS SUR CPC ?

Je crois avoir déja répondu a cette question : non, en viron 5 a 7 mois finir ODYSSEY et après bye bye... mais on restera attentif aux productions CPC meme si on est inac tif !!!

12.CERTAIN FANZINES DISENT QUE VOUS "COPIEZ" SUR DISC FULL COMMENT LE PRENEZ VOUS ?

Très bien puisque c'est un peu vrai ! A l'origine nous avions 2 modèles : ARKADIA et DISC FULL donc c'est un peu normal. Franchement, est ce que ce sont de mauvais modèles ?? En plus, je trouve que TAF a son style propre et que di re que l'on copie sur DF, c'est plutot un compliment : je pense que c'est le best des fanzines. Quand aux fanzines qui disent ca/je n'en citerais pas/, sont ils vraiment ca pable de "copier sur DISC FULL ?"...

13.FANZINE DISC & PAPIER PREFERE.

DISC FULL pour les fanzines disc et CROCO WORLD pour les papier/salut CW team!/.

14.D'APRES VOUS, QUEL EST LE MEILEUR CODEUR, GRAPHISTE ET MUSICIEN ?

Pour les CODERS, j'en mettrais 3 ex aequo, LONGSHOT, FA CE HUGGER et OVERFLOW.
Pour les gfx artists, pas d'hésitation, MADE/REBELS.
Pour les musiciens : WEEE!, BSC, KANGAROO

15.JE TE REMERCIE ET JE TE LAISSE LE MOT DE LA FIN ...

Quelques greets to : DIRTY, GOUGOUTT, ZOOM, KPC, PARA NOIA, MADE, CHANY, ORPHEE, TARGHAN, RAMLAID, GOLIO.JR., JHMJ, RAMBEAU, RAINBIRD, KATSUHIRO OTOMO, etc...
et n'oubliez pas, la force AKIRA est avec vous!

RSX...

# RICHARD LE 04/05/94

1.PEUX TU NOUS DECLINER TON NOM, AGE, ET TOUT LE TOUTIM ...

Et bien je m'appelle TREHET Richard, j'ai 23 ans, et je suis entre autre le créateur et rédacteur en chef de BLP, et aussi a la recherche d'un emploi.

2.DEPUIS QUAND BONSOIR LA PLANETE/BLP/ EXISTE ?

BONSOIR LA PLANETE existe a peu près depuis 20 mois, soit 1 an et 8 mois.

3.L'HISTOIRE DE BLP.

L'Histoire ? Et bien ... L'idée m'est venue car je voyais beaucoup de monde faire des fanzines papier ou disc, et je me suis dis pourquoi pas moi ? et c'est ainsi que j'ai fait mon premier No. Il n'était pas bien épais et franchement pas terrible mais il faut bien un début a tout. Et puis j'ai cherché du monde et sont venus MC et ZIP/qui nous a quitté depuis pour un PC enfin.../ et ont rapidement re joint la rédaction sigmund et morgancoder, notre fanzine é tait devenu alors un très bon fanz' et il y est dès lors resté ceci dit sans me vanter. Et enfin en dernier est venu notre ami Arnaud qui s'occuppe de la rubrique BASIC. Quant au nom de mon fanz', cela est venu naturellement car j'écou tais une émission sur SKYROCK c'était "BONSOIR LA PLANETE".

4.QUELS SONT LES MEMBRES DE BLP ?

Moi meme et mon co pilote qui sommes les créateurs du fanz', MC qui s'occupe de la rubrique des pokes et autre s lon le temps qu'il a, SIGMUND pour lui c'est le turbo pas cal, MORGANCODER lui c'est l'assembleur, ARNAUD le basic. Pour le reste des rubriques c'est moi ainsi que mon co pil te qui nous en chargeons.

5.TOP 5 JEUX, UTILITAIRES, DEMOS.

SUITE IN THE NEXT PAGE...

# SUITE RICHARD

5 Les jeux : Prehistorik II, double dragon I & II, bombjack, arkanoid.
Les utilitaires : oxford PAO, OCP, discologie, maxidos, big flasher parmi tant d'autres...
Les demos : toutes les démos en général.

6.QUE PENSES TU DES FANZINES EN GENERAL

Je pense que maintenant, on est trop peu nombreux, car beaucoup arrete, et puis je ne voudrais pas cassé du sucre sur le dos des collègues car ce n'est pas facile de faire un fanz' de nos jours. Et chaque fanz' a ses défauts a lors parlons plutot de ses qualitées...

7.TES PROJETS.

Poursuivre mon fanz' et essayer de le développer, et pourquoi pas faire une petite démo BLP ...

8.TON AVIS SUR L'AVENIR DU CPC, COMBIEN DE TEMPS DONNES TU AU CPC ?

Pour moi le CPC est condamné depuis longtemps et ce depuis l'arret complet de sa production, et le seul moyen de prolongé sa vie c'est de faire des fanz de faire parler de lui aussi longtemps qu'on le pourra et surtout son avenir dépend uniquement de l'intéret qu'on lui portera.

9.QUELS MATERIELS UTILISES TU ?

Alors attention ouvrez grands vos oreilles/BIPBIP:je dirais plutot vos yeux.../:
J'utilise un CPC 6128+ avec un second lecteur 3"5 double faces, un hacker version professionnelle, un scanner d'art, ume extension mémoire 256 K octets, un ampli 2 fois 30 Watts pour mieux écouter les belles mélodies des jeux et des démos et pour finir une imprimante citizen 120D+.

10.QUE LIS TU COMME MAGAZINE ?

Divers magazines d'electroniques et tellement d'autres que je ne puis les citer.

12.COMPTES TU RESTER LONGTEMPS SUR CPC ?

Et bien pour l'instant, je compte le gardé longtemps car je suis sur que beaucoup de choses n'ont pas été dites sur cette machine et malgrè ses défauts le CPC reste un bon ordinateur.

13.FANZINES DISCS ET PAPIERS PREFERES ?

Anciennement le petit Electro Jack, Croco World/quoi que/info system CPC pour les papiers, les disc j'aime bien Darkstrad, Crocopassion et Disc Full.

FIN TOUJOURS NEXT PAGE...

11.D'APRES TOI QUEL EST LE MEILLEUR CODEUR, GRAPHISTE, MUSICIEN ?

Pour etre franc, je ne sais pas car a leur manière, ils ont tous un style qui leur est propre. Alors...

# FIN ...

14.MOT DE LA FIN.

Ouf c'est fini, je vous dit ce qu'il m'a fait pour que je réponde a ces questions, il m'a attaché sur une chaise avec la lumière en pleine G.....!
Non sans blagues je remercie Stéphane qui m'a demandé cette interview et je souhaite longue vie a son canard et au CPC.

TCHAO BYE RICHARD
le rédacteur en chef fou de
BONSOIR LA PLANETE...

CA Y EST IT IS FINISH POUR CETTE FOIS MAIS JE VOUS PRO METS AUTANT D'INTERVIEWS DANS LE NUMERO 3 DE ROAD RUNNER CAR LES INTERVIEWS PERMETTENT DE DECOUVRIR LES REDACTEURS EN CHEF DE VOS FANZINES PREFERES.FAITES MOI SAVOIR EN E CRIVANT A LA REDACTION LES REDAC' CHEF QUE VOUS AIMERIEZ VOIR INTERVIEWER DANS LES PROCHAINS NUMEROS DE ROAD RUN NER...
JE REMERCIE TOM POUCE, RSX ET RICHARD D'AVOIR REPONDU A MES INTERVIEWS ET JE VOUS DONNE AU PASSAGE LEURS ADRESSES

TOM POUCE:EUROSTRAD.....fanzine papier
FOURNERIE Thomas
La Hamelinière
50450 HAMBYE

RSX & MEMORY:ADDAMS FANZ'.....fanzine disc
ROUSSEIL Olivier & Thomas
13,Rue Paul Baudry
85300 CHALLANS

RICHARD:BONSOIR LA PLANETE.....fanzine papier
TREHET Richard
VATTEMENT Séverine
RESIDENCE ST MICHEL
15,Rue de l'Arquette
14300 CAEN

A BON ENTENDEUR SALUT !!!

LE REDAC' CHEF...

# ADRESSES DE FANZINES ...

ALI GATOR DUNDEE .....disc
LE MOULLEC Claude
83 rue Jolio Curie
22420 PLOUARET

BABA FANZ' .....papier
Sébastien DEMANGE
359 rue Emile Walter
88640 AUMONTZEY

ou

Grégory GEORGEL
6 la Sauteure
88640 GRANGES SUR VOLOGNE

CROCO WORLD .....papier
La Goderais
35250 HOUAZE

DISC FULL .....disc
98 rue des Orteaux
75020 PARIS

READY FANZ' .....disc
36,rue du Colonel Auria
75015 PARIS

COOL LA MICRO .....disc
1 rue du Mangetemps
79700 MIONS

AMSTRAD MAG .....disc
DUVAL Jean Claude
40 rue Mansart
59200 TOURCOING

CPC VRAI .....disc
JULIEN Nicolas
Chemin des granges
23000 GUERET

# ASTUCES

Ahh!...Enfin noel!!
Le pere noel va vous apporter plein de choses comme par exemple, les astuces pour vos jeux preferes sur votre cpc prefere.
Plus serieusement maintenant, je vous dis que dans cette rubrique vous aurez droit a des passwords, des listings et peut etre des pokes.
si vous possedez TINY SKWEEKS et que ca vous prend la tete de finir tous les levels pour acceder aux levels que vous voulez,vous allez etre heureux car je vous offre la liste de 100 passwords,et si vous possedez
ASTRO MARINES CORPS, je vais vous faciliter la vie avec un petit listing.

```
10 'energie infinie part 1
11 MODE 1:PRINT"inserez l'original
   puis tapez une touche"
12 CALL &BB00:CALL &BB06
13 MODE 1:OPENOUT "d":MEMORY 2500:C
   LOSEOUT
14 LOAD "AMC1.2",49152:LOAD "AMC1.1
   "
15 POKE 35687,4:POKE 35688,9:POKE 3
   5689,57
16 POKE &929B,&18:CALL 2534
```

Pour la part 2, remplacer AMC1.2 par AMC2.2 et AMC1.1 par AMC2.1 et vous battrez le boss facilement,et vous verez la fin.

SLYDER

TINY SKWEEKS
LEVELS AND PASSWORDS:

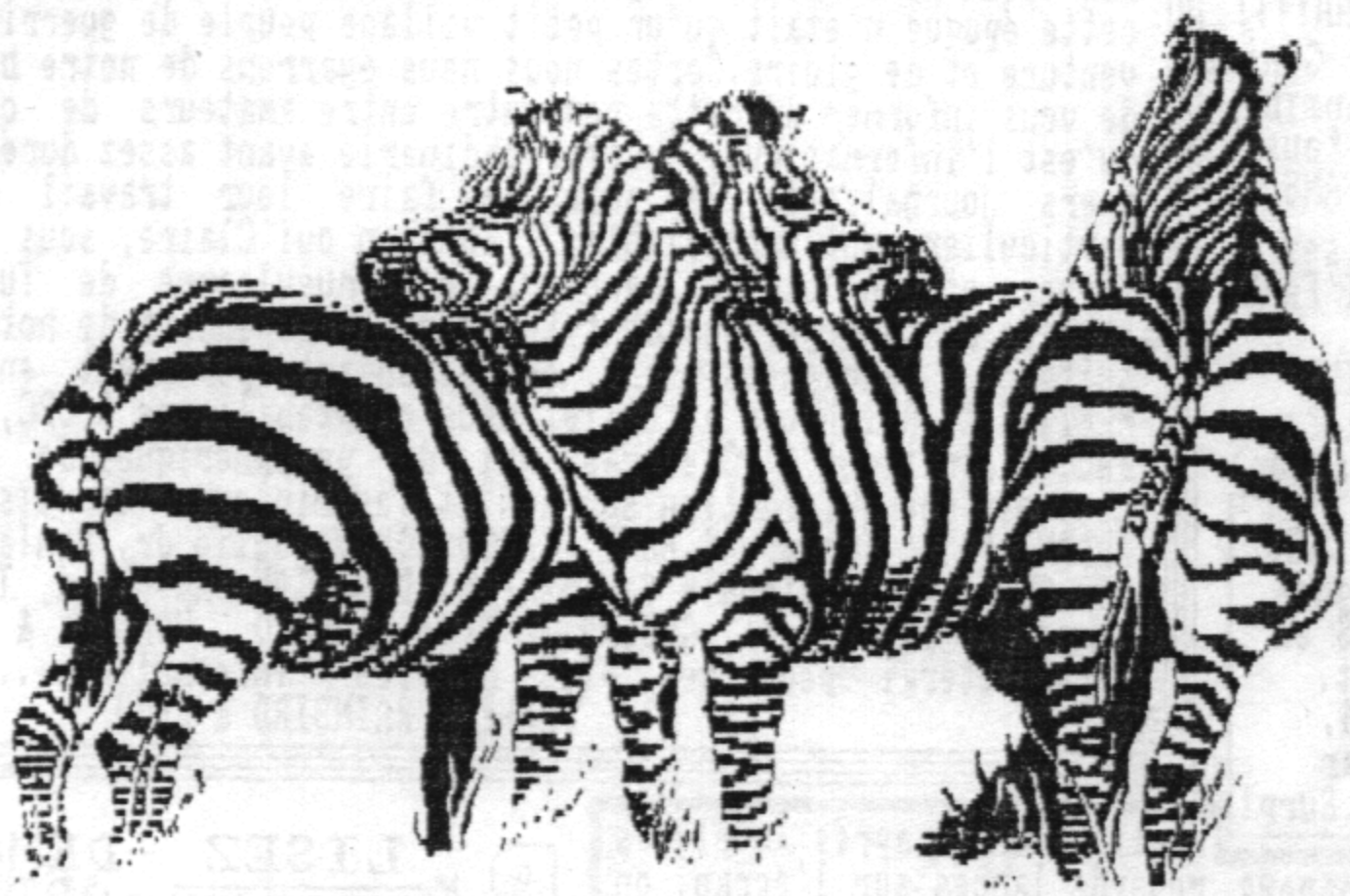
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | ADJUACES | 36 | BACKBANA | 72 | UNNEPOWS |
| 1 | GASIANDI | 37 | ECLOWHIP | 73 | POONROMA |
| 2 | GROIDEKN | 38 | GROIIMPO | 74 | PREAPREP |
| 3 | NEBACRUC | 39 | CUBACUBA | 75 | SAILZOON |
| 4 | RESTUSHA | 40 | DECLDROL | 76 | ISOSNURS |
| 5 | ENTRLACO | 41 | SIMPUNDE | 77 | HENDWOOD |
| 6 | BOTCREPA | 42 | UNHUSCHO | 78 | AGONUPSN |
| 7 | OCTOANVA | 43 | LEGAMURA | 79 | LANDDIVU |
| 8 | COADSUPP | 44 | ANIMCATE | 80 | NICKMAST |
| 9 | RAWBSKIT | 45 | LAUGMAGA | 81 | PICKROLL |
| 10 | TANGVILI | 46 | PALSDYSS | 82 | OUTSPOTT |
| 11 | DENAJOIN | 47 | BROCREVE | 83 | KALAACCE |
| 12 | VAMBTHEA | 48 | PORRUNDE | 84 | TELORULA |
| 13 | UNPASUBO | 49 | UIGUAPER | 85 | WORKLAUD |
| 14 | LANDPAPY | 50 | NONHMISC | 86 | GRAIUPLA |
| 15 | PREPPAND | 51 | PERUSMIT | 87 | POLOOCTO |
| 16 | MIFESAIL | 52 | DYSSDEKN | 88 | REPEDETA |
| 17 | BROCINDI | 53 | DIURGASI | 89 | FELDUNFO |
| 18 | BUSKPULI | 54 | ODORCAUS | 90 | BADIVELL |
| 19 | LOGOMARA | 55 | PEASANCH | 91 | PATIBEEF |
| 20 | OCTOGLAB | 56 | URORDEFE | 92 | TITASAUC |
| 21 | TRISEMES | 57 | SUBBPICK | 93 | PUPIUMPR |
| 22 | CONVJEHO | 58 | RULASCAR | 94 | MASTERUP |
| 23 | RENDCLIN | 59 | NODUOOPH | 95 | QUARFELD |
| 24 | NEGAPOLY | 60 | COBEGALE | 96 | GRIFSIDE |
| 25 | PETRACCE | 61 | TROLTACS | 97 | WHITUNNI |
| 26 | SPONENCR | 62 | PEASVAMB | 98 | DOWNINSU |
| 27 | LAZYHOMI | 63 | XYLOWIRE | 99 | UNLIISOP |
| 28 | HEMDOUTK | 64 | SCIUMINT | 100 | MUAD DIB |
| 29 | PAPYEPIP | 65 | EUGERUNE | | |
| 30 | COCKSTUM | 66 | ERUPPLOT | | |
| 31 | ETHIGANG | 67 | MARICONK | | |
| 32 | INLADONC | 68 | NURSHISP | | |
| 33 | INTERSSA | 69 | SNOBHOMO | | |
| 34 | MASTWOOD | 70 | PORTCARO | | |
| 35 | ABROINST | 71 | CHARGEDA | | |

CE N'EST PAS FINI,ON SE RETROUVE DE L'AUTRE COTE AVEC DE NOUVELLES ASTUCES SOUS FORME DE POKES...

# SUITE ASTUCES

Comme je vous l'ai explique page precedente, cette page d'astuces est entierement consacree aux pokes donc aux heureux possesseurs de multiface.

```
FLYING SHARK  {bombes infinies}:POKE &4D41,0
              {surprise}:POKE &2EF7,1
DOUBLE DRAGON {CREDITS INFINIS}:POKE &1E33,0
              {TEMPS INFINI}   :POKE &0C6E,0
BOMB JACK II  {VIES INFINIES}  :POKE &18EA,0
ARKANOID      {VIES INFINIES}  :POKE &82F3,0
ARKANOID II   {VIES INFINIES}  :POKE &320C,0
```



```
CYBERNOID II {VIES INFINIES}   :POKE &2B B,0
             {INVULNERABILITE}:POKE &2AD ,&C9
             {ARMES INFINIES}  :POKE &1 2F,0
             {TEMPS INFINI}    :POKE &138A,&C9
1943         {VIES INFINIES}   :POKE &7A21,0
PAPER BOY    {VIES INFINIES}   :POKE &9AC,&B7
ROBOCOP      {ENERGIE INFINIE}:POKE &3F23,00
RICK DANGEROUS:
          {BOMBES INFINIES}:POKE &9F90,0
          {BALLES INFINIES}:POKE &9F35,0
          {VIES INFINIES}  :POKE &8803,0
```

Voila,c'est fini pour les astuces de ce numero.J'espere que vous en avez eu assez pour vous satisfaire. La prochaine fois j'essaierai de mettre plus de listings pour penser a ceux qui n'ont pas de multiface (comme moi). On se retrouve dans le prochain numero avec plein d'autres astuces... Je vous souhaite de bonnes parties endiablees sur votre CPC...

a++ SLYDER

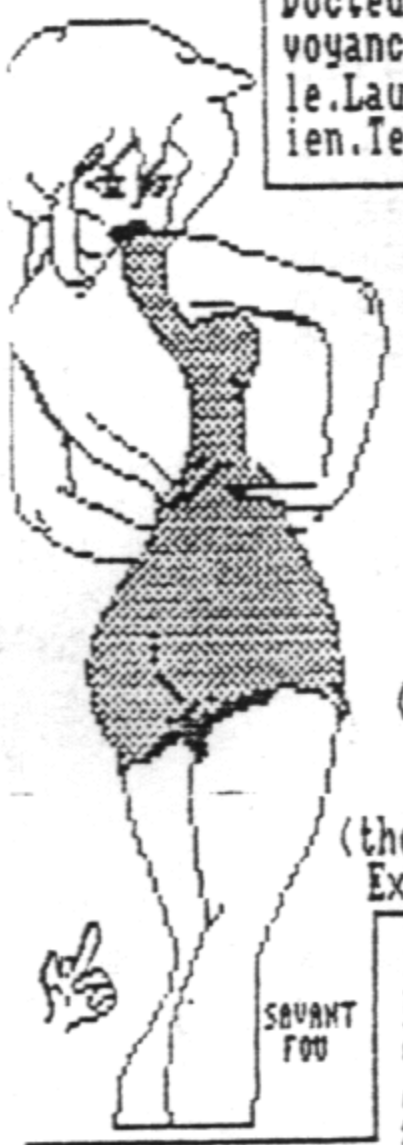
# BORDELIK

## LE RETOUR DE LA VENGEANCE DU FILS DE DIEU

Docteur MAMADOU voyance à domicile.Laureat Zambien.Tel: 666-13

Mesdames, mesdemoiselles, messieurs bien le bonjour, nous sommes heureux de vous faire part du BORDELIK Meeting II qui se dérouli en cette terre de camembert qu'est la Normandie autrefois fief du roi VAROK de Normandie qui s'embarqua avec ses troupes vers le territoire anglo-saxon pour aller retrouver son vieux père malade malgré sa grande foi et son pélerinage à LOURDES qui à cette époque n'était qu'un petit village peuplé de guerriers à la recherche d'a venture et de gloire.Certes nous nous égarrons de notre but premier qui était de vous informer de cette rencontre entre amateurs de cette science moderne qu'est l'informatique... Cette badinerie ayant assez durée laissons place à nos chers journalistes le soin de faire leur travail qui d'ailleurs est particulieremant appréciable... Eh bien oui Claire, sous ces tirs d'artillerie serbes, et non loin de l'enclave serbo-musulmanne de Tuzla... Veuillez nous excuser de ce léger incident technique independant de notre volonté, tout de suite nous rejoignons notre correspondant permanent en direct du BORDELIK MEETING II.A l'heure actuelle, nous comptabilisons 5 CPC, 1 AMIGA, 1 ST, 1 FALCON ainsi que 2 PC et pas mal de peripheriques.Je viens tout juste de recevoir une information sur mon telescripteur: la liste des participants. ADDAMS FANZ' (Memory & RSX), CROCO WORLD (Golio Jr, Ramlaid & JHMJ), DISTORSION (Ex-NEPHILIMs) (Steph & Savant Fou) DEMONIAK (Rainbird, Targhan & Orphee) et comme organisateur: GOUGOUTT from CROCO WORLD & DISTORSION.Je vous recontacterai pour de plus amples informations... Bonnme Lecture...

ORPHEE, RAINBIRD & JHMJ




Aaaahh!! Fifilleuh!

ORPHEE

AGAAA!!!! Over Genial ce fanzine, pour tous les FANS de PC lisez COMPUT'FANZ

PENTIUM (the mario's Exterminator)

36.15 SEXE Dialogues CHAUDS en direct. 24h/24.

36.15 YOPLAIT.Testez par minitel les produits...Burp!

Le Slide Show d' ADDAMS FANZ avance à grands pas et il est vraiment genial! Tous les GFXs sont en OVERSCAN, mode 0, avec des musics ST ou SOUNDTRAKER (valeur sure: La Redoute vous fait bénéficier des tarifs spéciaux de l'été).

La BORDELIK DEMO I est terminée et devrait commencer à circuler d'ici quelques mois.La création d'une BORDELIK DEMO II traverse actuellement les esprits de certains.

Le slide Show de RAINBIRD (DMK) est en cours de réalisation et après quelques regards lancés sur l'écran, on peut s'attendre à un truc très graphique.(Nooonn ?!?!!)

ADDAMS FANZ II, le megafanzdemo, du niveau des fanzs disc de la trempe d'ARKADIA ou NDC, vient de sortir.

STOP AFFAIRE.STOP AFFAIRE.STOP La redoute fait une remise de 30% sur la lingerie fine de dentelle noire.

DEMONIAK III, un tres bon fanzine (graphe transféré d'amiga, scroll hard ....) le tout en BASIC !! Plus quelques routines en assembleur.

## PREVIEWS

LISEZ
-DEMONIAK
-ADDAMS FANZ
-CROCO WORLD

MANGEZ EQUILIBRE METHODE DIETETIK PROGRAMME SLIM-FAST TEL: EN FRANCE

PAGE 100% RECYCLABLE POUR LA PROTECTION DE L'ENVIRON : BRULEZ-LE EN FORET !!!!!!!!!

BULLETIN DU BORDELIK MEETING II., BOUGEZ LA PAGE POUR FAIRE L'ANIMATION... COPIE INTEGRALE PAR SECTEUR PHOTOCOPIES.....
PAGE 17 PAGE 17 PAGE 17 PAGE 17 PAGE 17

# Message Part.

Apres une pleine nuit de delires sur CPC et d'autres machines, pendant que les uns dormant, les autres modifiants des tables de Shade Bobs (sur PC n'est-ce pas Steph ??) d'autres copiaient, regardaient des demos, transferts, jouaient, voici ci-là ci-dessous les impressions de chacun sur les meetings, en conclusion : GENIAL !

Salut tout le monde, ici c'est Golio Junior qui vous parle, et qui n'as rien a dire, sauf qu'il faut que le CPC continu a vivre. Et pour ceci, serrons les coudes!! Bon un petit mot sur le meeting : Genial. Sauf qu'il manque un peu de bouffe!! au bout du troisieme jours, c'est normal! Niveau demo, il devrai (je dit bien il devrai, car aprés le BORDELIK MEETING 1, on ne peut donner une date précise pour la sortie de demos) sur PC (genre plasma mélangé avec shadeBob et sprite infini (bof, pas terrible !!). Bon le mot de la fin, liser (ou plutot admirez) :

- The Addams Fanz 2 (innomable, tellement c'est bo)
- Demoniak 3 (meme remarque que precedement)
- Croco World 12 (voir plus haut)

Bon salut, il faut que je quitte la place.....

Golio Junior

Ah mouais le BORDELIK II, vraiment genial, merci Gougoutt, pour mon premier Meeting c'etait genial avec tous le matos present, les codeurs,les grapheurs et la Over Mega Genial embiance, Vite Vite... le BORDELIK III il me manque deja.Et z'avez vu Addams Fanz II,genial,rien a dire,Genial bravo Memory, bravo RSX,z'avez vu aussi Croco World,Distortion.....

PENTIUM

MONSIEUR ET MADAME SHADE ONT UN FILS COMMENT S'APPELLE-T-IL ??
MERDE,C'EST QUOI CE BLANC ?!?!..BOB

A l' instant meme ou je vous parle je ne suis pas present (faut l'faire quand meme non ? je suis tout simplement en meditation trenscendentale et mon grand prof GOUROU ( Golio Jr le grand sorcier du village kimbazoulé qui se situe à environ 1237,25 pas de la cote ouest de dallas .... mensonges .... de Santa Barbara et je vois a l'instant dans ma boule ... de cristal 10000 nouveaux épisodes des Feux de L'Amour tous plus cons les uns que les autres mais je m'écarte un peu des pensée spirituelles ... donc je reprends ).

Il est exactement 3 H 37 et 15 secondes (du matin bien sur) et le groupe PC de ce meeting code une routine de Sprites Shade Bobs Infinis Plasmiques Mapés sur Table Sinusoidale en Full Motion Video bien sur .....

Alors qu'Orphée commence à sombrer dans les abimes noirs du pronfond sommeil moi je vous dis lged^a=zs^pùmcqoilUYHFm et bonsoirrrr .....

RRSSXX

Le Bordelik Meeting 2 .? Que dire de plus ? Genial, sublissime, terrible, enfin bref je crois que les qualifiquatifs ne manquent pas...

Il est 4h 42 du mat alors on va peut etre aller ... ROUNNNNN ZRRRRRWWWWW ....

Das war MEMORY of TAF !
A quand le numero 3 ?

Yaduyudio ! Bordelik 2 :Le weekend de 3 jours! 5 heures de sommeil! Meeting exclusivement CPC! Le pied quoi! Comme l'a dit mon collegue Gougoutt, de bonnes demos (CD2!!!),une super ambiance,des gfx tarés des modules sublissimes,des fanzines surprenants...Bref tout ce qui a fait le bonheurs des présents a ce meeting qui bientot s'acheve helas! Mais un jour viendra, ou nous reviendrons avec BM3 Le Bordel Absolu! (Voila, c'était assez bien pour les degoutter ? Ok C'est fini!)

Steph/Dirty 'o Distortio 93!

Un petit bonjour du MEETING Bordelik de la part du Savant fou pour un premier meeting c'est vraiment bordelik mais trop delirant car les nuits sont courtes et les journees tres longues la seule deception c'est fini .....

SF/ZOOM from DISTORSION

C'est quoi ?? Un message ?? Okey ma poule, j'te bichonne un texte de merveille... J'espere que vous avez aimez la 1ere page de ce mini fanz'. Au fait, vous avez trouvez la cheat part ? (je vous aide, allez au supermarché le + proche, passsez le code barre à la caisse, notez le prix, comptez autant de pixel en partant du haut de la page que le prix, vous obtenez un truc extraordinaire ! (à vous de voir). Le pire, c'est que ça marche !!!!!) Genial le Bordelik Meeting II (Le Retour de La Vengance du Fils de Dieu). C'était vraiment Bordelik ! Alors, que pensez vous de ce mini fanz' ? Bordelik non ? Bon, j'me casse, y'a ume partie de Blody Blows (sur Amiga) qui m'attends. TCHAO !

RAMLAID

ARgghH! Gato! Cowabunga! Dis Hiz GoUgOuIt on the borderlyne! Je reviens juste du PC sur lequel Memory nous concocte une petite routine de 3D Mapping plasma en temps reel, C kool! Par contre le player de modules nous prend le couil... si je peux le dire Isi. En fait on a vu de trucs cools supers sur CPC (Voyage 93, Odyssey Crystal...) et sur PC aussi ahhhh Crystaaaal Dreamzzz 2! Bon je m' en vais retourner dans mon antre alors SiYASOON iN bORdELik 3!

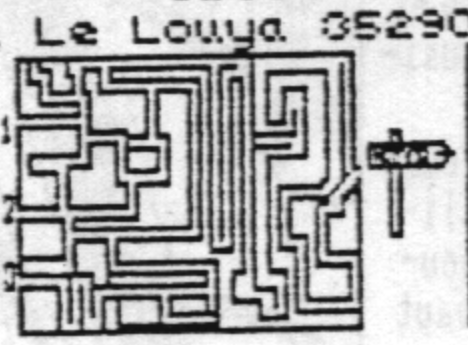
Gougoutt 'o Distorsion

Here's Rainbird ! BORDELIK 2 c'etait genial ! Vive BoRdElIk et rendez-vous au prochain pour 3 fois plus de delires ! (Turn disc and press space for di suppe vannes ...) RAINBIRD

CROCO WORLD La Goderais 85250 MOUAZE
ADDAMS FANZ' 13 Rue Paul Baudry 85300 CHALLANS
DEMONIAK Le Louya 85290 GAEL

Pages realis 'EN 15 h non stop!

Petit jeu:
Aidez MADE a se rendre au Meeting BORDELIK 2
Bon courage!

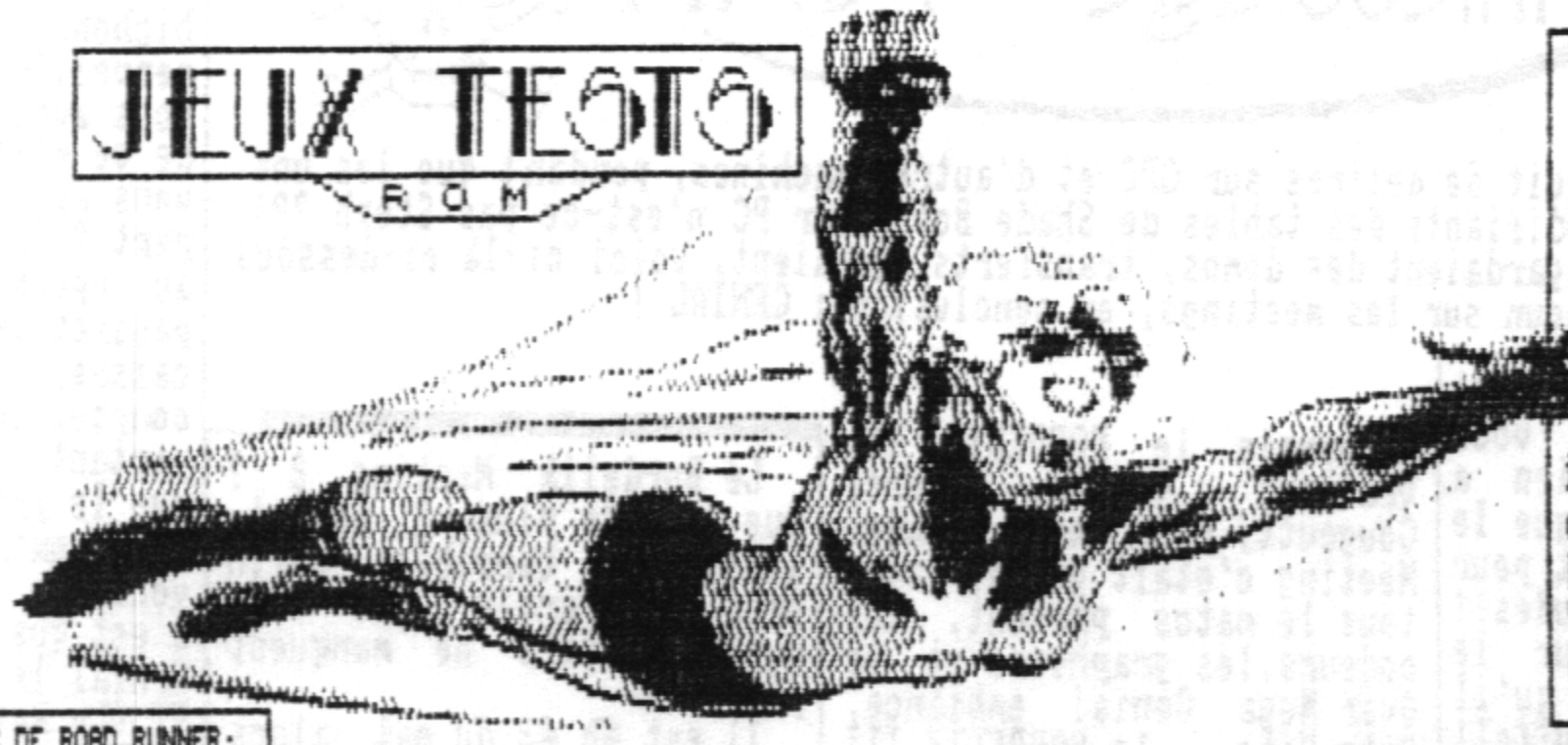


CREDITS: Musik: ST TRANSFERT BY ??? / Graphics: FMV True Color
Programmation: ROGER of THE SEC
Additionnal Gfx with GO STUDIO
Additionnal Sound with NOISETRA
Moral support: DUREX Digital Co

BULLETIN DU BORDELIK MEETING II.. BOUGEZ LA PAGE POUR FAIRE L'ANIMATION... COPIE INTEGRALE PAR SECTEUR PHOTOCOPIES...
PAGE 14 PAGE 14 PAGE 14 PAGE 14

# JEUX TESTS

ROM



## PIRATE

Lucie est un copieur realise par le craker Centurio, et est assez baleze. On y retrouve la copie integrale de DISCO 6, des bouts d'ODDJOB, de HERCULE... bref, une "compil" de copieurs tres efficace. (1 face)

EMBROUILLE A LA REDAC DE ROAD RUNNER:

J'etais bien tranquillement assis devant mon Cpc lorsque le telephone sonna. C'etait Bip bip, notre cher redac'chef:
"Allo Rom ! Viens tout de suite !"
N'ecoutant que mon courage et mon devouement je sautais dans ma formule 1, direction LA HAYE DU PUITS. Aie, je n'etais pas seul sur le coup. De nombreux concurrents etaient presents. Heureusement, j'avais pris ma disquette **NIEGEL MANSELL GRAND PRIX**, et grace a une animation geniale et a une tres bonne reponse de mon joystick, je les semais tous...
J'allais arriver a la redaction lorsque je rencontrais un individu bizarre, croisement entre Alien et Swarzenneger, qui m'invita a jouer a **SOLNEGRO**. Malheureusement pour lui, je connaissais deja ce jeu pas terrible, ou un personnage doit tirer sur tout se qui bouge, tout en continuant a avancer sur la droite. Je refusais donc son invitation, car

le niveau de ce jeu peu original n'est meme pas remonte par les graphismes, assez degueux il faut dire.
J'arrivais enfin a la porte de la redac... Tiens ? Ils ont mis un nouveau code ? Un petit clavier electronique m'attendais. Tout a coup, une voix macabre se fit entendre: "Etranger, tu ne pourras entrer que si tu gagnes a **E-MOTION**!!!". La, je faillis renoncer. E-Motion est un jeu hyper dur. A l'aide d'um vaisseau, il faut faire disparaitre des atomes en les mettant en contact avec un atome de la meme couleur ! Mais, evidemment, si l'atome touche um atome de couleur differente, un troisie- apparait !!!! ARGGGGHHHHH ! Plus prise de tete, tu meures. Heureusement que ce jeu est hyper-bien realise !
Ayant gagne (en trichant un peu grace a Discologie), j'entrais enfin dans la redac et dans le bureau de Bip bip... "Salut Chef, tu m'as demande de venir ???".... Bip Bip me regarda d'um air surpris. "Ben non !" me repondit-il...

A SUIVRE

## TECHNOSOFT

est un utilitaire d'ESAT software qui vous propose un synthe (pas terrible), un editeur de sons et un programme permettant de digitaliser les sons. C'est la que les possesseur de 464 sont heureux. Mettez une cassette dans le magneto et vous obtiendrez la musique digitalisee sur disk. C'est pas toujours d'une excellente qualite et 20 secondes occupent 40 ko mais ca vaut le detours!

Rom

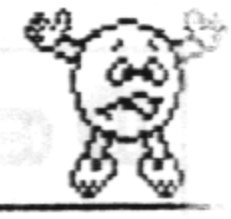
## Imagic

est un petit utilitaire graphique peu connu,mais genial. Tout d'abord, il vous permet de compresser vos ecrans 17ko vers une taille variant de 15 ko a ... 2 ko !
De nombreuses options permettent le montage... bref, je vous recommande vivement ce logiciel !

ROM

PUB LISEZ FANZ'Y
ENVOYEZ UN TIMBRE + 1 DISK A JPP (BAH POURQUOI ??? ON EST PAS CHEZ LES GUIGNOLS !!). JP PIESSEMBON,
1 PLACE DE L'EGLISE - 04120 CASTELLANE

# . REPONSE A TOUT .



## Cornets Comestibles

Quelque 20000 tonnes de cornets sont jetés chaque année en Europe. Des cornets qui ont contenu des frites a em porter. Pour lutter contre ces déchets, une invention vient tout juste de voir le jour : le cornet de frites comestible, un mélange de pommes de terre pilées, de fa rine, d'huile et de sel.
Et si le consommateur n'a pas envie de manger l'emballa ge et qui décide de le jeter, pas de problème ! En quel ques jours il se dégradera. L'Allemagne et les Pays Bas sont déja friands de ce cornet. A quand la Belgique ???

## Des Nuages pris aux filets . . .

Dans le village de pecheurs de Chumgungo, au Chili, il ne pleut jamais. Au grand désespoir des habitants. Des chercheurs ont donc installé des filets a mailles ultra fines de quatre mètres de haut pour capter l'humidité dont sont gorgés les nuages bas.
Plus de 10000 litres d'eau sont maintenant collectés cha que jour !

## N'EN JETEZ PLUS

### CES DECHETS QUI ONT LA VIE DURE ...

MOUCHOIR EN PAPIER : 3 MOIS
Sans danger pour l'environnement mais beaucoup plus coriace qu'il ne parait et si laid dans le paysage ! Pour ne pas polluer la beaute d'une plage ou d'un sous bois, pensez y, d'autant que plus on le froisse, plus il sera resistant a la pluie.

TICKET DE METRO : 3 A 4 MOIS
Tres chic mais resiste aux chocs des intemperies. Surtout lorsqu'il est pourvu d'une bande magnetique.

MEGOT DE CIGARETTE : 1 A 2 ANS
Beaucoup moins pour les sans filtre mais la majorite des cigarettes en sont pourvues. On croit qu'un megot par ci, par la, ce n'est pas grand cho se mais, a titre d'exemple, avant l'in terdiction, 3 tonnes de megots etaient jetes tous les jours dans le metro pa risien !

ALLUMETTE : 5 MOIS
Ce n'est qu'une petite tige de bois, mais attention toutefois a ne pas je ter encore allumee !

CHEWING GUM : 5 ANS
On les recrache si facilement n'importe ou ! Dommage qu'ils soient si laids ou si desagreables lorsqu'ils jonchent le sable sur lequel on voulait s'allonger...

BOITE EN FER BLANC : 10 ANS
Heureusement pas trop resistante : la rouille la ronge completement... avec le temps. Celle en alluminium en revanche pourra etre retrouvee dans votre jardin dans une centaine d'annees !

BRIQUET JETABLE : 100 ANS
Les inventeurs du concept "jetable" n'a vaient sans doute pas pense a leur nom breuse descendance ! Il est facile de je ter puis de racheter.

BOUTEILLE EN PLASTIQUE : 100 ANS MINIMUM
Les petits enfants de vos petits enfants retrouveront certainement celles que vous avez jetees lorsqu'ils batifoleront sur les plages ... D'autant que la nou velle generation est encore plus resis tante. Ce lastique ne disparait pas com pletement. Il se desagrege en particules de plus en plus petites mais toujours in destructibles.

PNEUS : 100 ANS MINIMUM
C'est tellement plus pratique de les lai sser sur le bord de la route lorsque l' on creve... Les vieux pneus peuvent pour tant etre bien utile, comme dans les ports, pour eviter que les bateaux ne s' abiment contre les quais, ou plus simple ment pour etre recycles.

BOUTEILLE DE VERRE : 4000 ANS
Pas dangereux pour l'environnement mais beaucoup plus resistant que l'on ne le croit. Les bouteilles en verre feront certainement le bonheur des archeologues du 7e millenaire.

## Trois Verites sur la Biere . . .

SON DEGRE ALCOOLIQUE EST EN MOYENNE DE 4,7 ; LE VIN TITRE EN VIRON 12 DEGRES ET UN WHISKY...40 DEGRES.
*100 ml DE BIERE CONTIENNENT 45 CALORIES, CONTRE 70 A 100 POUR LE VIN A 12 DEGRES ET 160...POUR UN PORTO.
*LA BIERE EST FAITE AVEC DES CEREALES, SURTOUT DE L'ORGE, MAIS AUSSI DU RIZ ET DU MAIS, DU HOUBLON, DE LA LEVURE ET DE L'EAU PURE.
*POUR 1 LITRE DE BIERE, IF FAUT 200g D'ORGE, 2g DE HOUBLON, 1cl DE LEVURE ET DE L'EAU.

A TOUT DE SUITE . . .

# Des Poupees qui ont la cote

FEVRIER 1959 : LA FAMILLE MATTEL EST HEUREUSE D'ANNONCER LA NAISSANCE DE SA PETITE DERNIERE, BARBIE. AUPARAVANT, LES POUPEES ETAIENT DE VERITABLES PETITES FILLES MODELES : GROSSES JOUES ROUGES, CORPS ASEXUE, BARBOTEUSES ... BARBIE ET SES 29 CM DE PLASTIQUE ONT CHAMBOULE TOUT CA.

Si Barbie fit son entree dans le monde en 1959, c'est grace, pensent certains, a l'influence de Lilli, la premiere poupee du genre. Celle ci a d'abord ete un personnage de bande dessinee cree par Reinhard Beuthein pour le quotidien allemand "Bild Zeitung" en 1952. Puis, le succes aidant, la version jouet fit son apparition en aout 1955. Bientot, Lilli s'exporta dans le monde entier. Quelques annees plus tard, Mattel racheta Lilli et lanca avec bonheur la poupee Barbie. Les premieres de ces poupees ont peut etre ete faites d'apres les moules de Lilli qui sait ? Aujourd'hui, il est peu de petites filles, en Occident du moins, qui aient grandi sans leur Barbie, "la premiere poupee mannequin" comme il etait ecrit sur la boite.

## UNE COLLECTION MONDIALE

Avant de commencer une collection, sachez que Barbie est legerement differente selon son pays de fabrication et que certaines tenues sont meme a diffusion restreinte, comme le kimono de 1984, vendu seulement au Japon. C'est un veritable parcours du combattant qu'il vous faudra effectuer avant de recuperer les poupees de votre choix.
Outre les revues specialisees destinees aux collectionneurs de poupees et les ventes aux encheres, vous pourrez trouver certains modeles aux puces ou lors de voyages a l'etranger. Avant d'acheter, sachez qu'une poupee, sortie de son emballage d'origine, perd jusqu'a 20% de sa valeur, et que, sans emballage, c'est 50% de moins.
Pour les modeles sans leur emballage d'origine, et dans des etats plus ou moins bons, n'esperez pas en toucher davantage qu'entre 5 et 30% de leur valeur sur le marche des collectionneurs.
De plus, il est evident que leur ancienneté et leur rarete decident de leur prix sur le marche. La provenance peut, elle aussi, ajouter de la valeur.

## LE SOUCI DU DETAIL

Barbie et son fiance Ken, ne lui en 1961, offrent depuis leurs debuts un monde glamour et sophistique propose par nulle autre poupee avant. Les noms de ses tenues tres haute couture, type "soiree doree","nuits parisiennes"ou"nuit d'amour", ont de quoi faire rever les fillettes. Mais, outre les nombreux vetements a la mode, le veritable succes de Barbie est du a l'attention de ses fabricants pour les details.
Les bijoux, la lingerie mais aussi les sacs et les chaussures sont harmonises avec les tenues. Les fabricants creent a chaque fois le detail "qui fait plus vrai". De la mini carte routiere au micro de la chanteuse, en passant par les colliers et les boucles d'oreilles en perles, aucune autre poupee ne suit la mode d'aussi pres.
Avec le temps les modes changent, la technologie aussi. Il est ainsi facile de reconnaitre de quelle epoque date une Barbie : c'est en 1965 qu' apparaissent les premieres jambes pliables, en 1966 que les cheveux changent tout seuls de couleurs, etc
Avec le temps, ces mini mannequins s'inspirent des stars de leur temps. Selon les annees, elles ressemblent a Brigitte Bardot, Elizabeth Taylor, Kim Novak, Twiggy, Marilyn Monroe, et certaines sont meme creees en accord avec des celebrites comme Kate Jackson et Cheryl Ladd,"Les Droles de Dames"; ou encore Chantal Goya ou M.C. Hammer, pour Ken, bien entendu!, pour ne pas citer qu' eux.

## A PRIX D'OR

*Les prix suivants concernent des poupees en parfait etat avec emballage.
*Les Lilli allemandes fabriquees en 1955, ancetres de Barbie: aux alentours de 5000F
*Barbie blonde de 1959: 15000 a 17000F
*Ken premier modele de 1961: 700 a 800F
*Barbie en robe de mariee de 1989: entre 2700 et 3000F
*Barbie modele "Chantal Goya" de 1980: entre 350 et 450F
*Ken modele "M.C. Hammer" de 1991: de 200 a 250F
*Barbie japonaise en kimono de 1989: aux alentours de 1000F

'''

# FINISH:

Bien, j'espere que cette article sur les poupees Barbie et son ancetre que j'ai repeche comme tous les autres articles d'ailleurs dans le magazine "REPONSE A TOUT" vous aura interesse, j'ai pense que c'etait bien de faire voir l'evolution de ce mini mannequin qu'est Barbie. C'est une poupee qui a enormement de succes et comme je travaille dans un magasin de jouet qui se nomme JOUE CLUB a St Lo,je peux vous le certifier.
Bon fini cette discussion et fini egalement cette rubrique de reponse a tout...

BIP BIP

# To Slide or not to Slide

par ROM

Quelque soit l'ordinateur, les slides shows ont toujours eu mauvaise reputation. Rappelons d'abord ce qu'est un slide show: c'est une succession d'images qui n'existe que dans le but de faire joli, un peu comme une demo inanimee. Cependant, il faut savoir que les trois quart des slides-shows sont euh... erotiques, ce qui fait que pour la majorite des CPCistes, Slide-show=cul.

Et bien non ! Malgre les illustrations de cette page, sachez qu'il existe beaucoup de slides qui parlent d'autre chose. Et comme ils sont moins connus (on se demande pourquoi...) c'est de ceux-ci que nous allons parler.

Un des premiers, a ma connaissance, serait OUT RUN GRAPHIC demo. "Beuhhh ???? De quoi ki nous cause ? On parlait de slides et nous voila en pleins jeux !". Et bien, l'Out run graphic Demo a ete realisee par Ugly Monster, redac-chef du fanzine Crocomag qui vecut entre 1988 et 1991. L'Out Run Graphic demo presentait une voiture qui avancait dans differents decors, tous plus beaux les ums que les autres. Ce qu'il y a de drole, c'est que l'animation de ce petit slide etait cent fois meilleure que celle du vrai Out-Run, qui reste une des m.... les plus infames jamais sorties par US-GOLD.

Ugly-Monster sortit d'ailleurs quelques temps plus tard une suite, Turbo Out Run Graphic Demo, mais qui reprenait exactement le meme principe... C'est vers les productions SHOC que se trouvait l'avenir...

Shoc etait le premier fanzine disk entierement compose de digits. Il y avait tres peu de texte et aucune musique,mais c'etait a l'epoque ou les fanz disk ne ressemblaient pas encore a des megademos, alors on pardonne. L' ennui ( pour certains ) etait que la encore, 90% des digits etaient X...

Le tres celebre fanzine Rumstrad, qui etait alors considere comme une reference, diffusait deja des compils sur disk appellees "les plus belles digits", en mode 1.
Puis vint le fanzine Atlantis qui nous gratifia de nombreux slides superbes, dans des domaines aussi differents que la BD ("Lucky Luke","Les Bulleurs"), le sport ("Windsurf") les tops-models ("Madchen") et surtout... les dessins-animes ("Bip bip","Un college fou fou fou" et sa suite "Un college prehistorique"). Actuellement donc, il faut savoir que les slides shows ne sont pas tous X ou erotiques, et que vous pouvez, en cherchant bien, trouver d' excellentes productions dans divers registres, surtout si vous appreciez les mangas (sur lesquelles sortent des slides en pagaille).Signalons au passage que tous les slides shows sont freewares, donc gratuits...

# Matos: Scanner ou Digitaliseur ?

Ca y est, vous vous etes decide, vous avez reussit a convaicre papa de donner les sous... Il vous reste une ultime question a vous poser avant de vous lancer dans le monde des digits. Scanner ou Digitaliseur ?

Le scanner est, sur Cpc, un petit oeil qui se fixe sur l'imprimante. Il fait des digits de bonne qualite en noir et blanc, a partir d'une feuille de papier que vous glissez dans l'imprimante. Autrement dit, si vous n'avez pas d'imprimate, laissez tomber. Le digitaliseur, lui, realise des digits a partir d'une source video (TV...) Le mieux alors est d'avoir une camera (ou camescope), comme cela vous pouvez digitaliser des images venant de livres ou BD en les filmant. Terminons en precisant que le scanner travaille en mode 2, alors qu'un digitaliseur travaille en mode 2 et 1, et parfois en mode 0 (pour le VIDI de chez ROMBO).
Esperont que ca vous aidera...

NOTE: LES DIGITS DE CETTE PAGE ONT ETE REALISEES AVEC UN VIDI

# Tests DEMOS

Vous savez quoi? ben non voyons vous ne pouvez pas sa voir...et bien cette rubrique DEMO, j'ai décidé de la faire en anglais. Du moins je vais tacher de faire de mon mieux, en esperant qu'il n'y ait pas trop de fautes d'orthographe etc...

## EUROPEAN MEETING

This demo is composed of two chief part who are preceded by some graphs of BRAD. This demo have been doing for a memory of the meeting at BMC in Germany.
The first part is that of FRED CRAZY.
The 3/4 of the ecran are reserved for a message. The fourth is for the scroll. This scroll, his name is MEGA SINUS SCROLLY is fantastic because there is a lot of ef fect, bird effect, overflow effect..., "it is scrolling everywhere"...
The second part is done by LONGSHOT. There is, into the middle of the screen, a big digit of a man who is drin king some beer and over, you can see a small scroll with various effects who are animate it...

## GOZEUR DEMO 5

There are two parts in this demo, the first and the se cond!
The first one is very good, because she is "interactive" There is a big logo NDC, we can control this logo with CAPS LOCK, SHIFT and CONTROL. There are a lot of rasters who are marching past. Two meters are showing to you how long you are in the demo. You can see a second logo GOZEUR DEMO 5 who is undulating. There is too a beauti ful and a big scroll with a nice cast iron.
The second part is not "interactive", but she is fasci nated: the screen is divided in three bands horizontals but in different speed...
There is an original demo.

LES 2 TESTS IN ENGLISH DES DEMOS TERMINES, JE VAIS VOUS PARLER DE CE QUI FIGURE A DROITE DE CETTE PAGE. IL S'A GIT, VOUS L'AUREZ TOUS DEVINES,D'UN TOP, UNE SORTE DE TOP COMME VOUS EN TROUVEZ DANS DES MAGAZINES COMME JOYS TICK PAR EXEMPLE.
JE COMPTE SUR VOUS POUR M'ENVOYER VOS GOUTS COMME CELA LE TOP 5 DE ROAD RUNNER POURRA DEBUTER. SONT INSCRITS ICI LE TOP 5 DES PERSONNES QUI ONT ETE INTERVIEWES DE PUIS LE NUMERO 1 DE ROAD RUNNER C'EST A DIRE: DARYL, TOM POUCE, RSX ET RICHARD.
A BON ENTENDEUR, SALUT.

LE REDAC'CHEF.

BIP BIP.

# TOP 5 ROAD RUNNER

## JEUX :

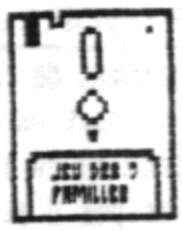
1. PREHISTORICK II
2. SUPER CAULDRON
3. MEGABLASTERS
4. SIM CITY
5. ADDAMS FAMILY

## UTILITAIRES:

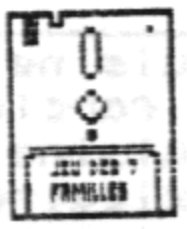
1. OXFORD PAO
2. OCP A.STUDIO
3. DISCOLOGIE 5.1
4. DAMS
5. CRIME 1.8

## DEMOS:

1. ULTIMATE MEGA DEMO
2. THE DEMO
3. VOYAGE 93
4. PARADISE DEMO
5. 3D DEMO :



# test.
# Le jeu des 5 familles.



JEUNE LOUP OU BERNARD L'ERMITE, EGOCENTRE OU DECALE, QUEL FRANCAIS ETES VOUS DONC ?
Mais où est donc passé le Francais moyen ? Il a disparu ! Difficile aujourd'hui de classer nos concitoyens en prolétai
res, bourgeois, manuels, intellectuels, riches ou pauvres. Il y a désormais cinq facons d'etre ou cinq familles d'espri
: les activistes, les rigoristes, les matérialistes, les décalés, les "égocentrés". Mais on peut aussi etre un petit mé
lange de tout cela. Par exemple un décalé légèrement matiné de rigoriste.
Et vous, qui etes vous ? Pour le savoir, faites le test ci dessous qui vous permettra de connaitre votre profil. Pour ma
part je suis d'une mentalité d'égocentrage et rigoriste. Ce test est amusant, moderne, nouveau. C'est aussi extrement
sérieux.

## VOUS

1.SI VOUS EN AVIEZ ASSEZ DE TOUT, OU
IRIEZ VOUS VOUS REFUGIER ?
*Dans une foule en ville.....A
*Sur une ile deserte.....B
*Je prends ma moto et je fonce.....C
*Sur un banc,dans un square,au milieu
des enfants qui jouent.....D
*A l'interieur d'une eglise deserte.E

2.SI VOTRE POUVOIR D'ACHAT BAISSAIT,
QUE GARDERIEZ VOUS ?
*Un grand voyage a l'etranger.....A
*Du materiel de bricolage.....B
*Des assurances pour votre maison...C
*L'amenagement de votre maison.....D
*La voiture et ses accessoires.....E

## VOUS ET LA FAMILLE

3.QUELLE EST L'IMAGE DE LA FAMILLE QUI
VOUS CONVIENT ?
*Parents et amis jouent au ballon et
chahutent ensemble dans le jardin...A
*Grands parents,enfants,petits enfant
cousins...reunis autour d'une grande
table familiale.....B
*Chacun est parti de son cote en va
cances.....C
*Parents et enfants sont la.Chacun est
occupe a son activite favorite dans
un coin.....D
*Sur la pelouse du jardin, les enfant
font de la balancoire, le chien les
regarde.....E

4.LAQUELLE DE CES ACTIVITES AIMERIEZ
VOUS PRATIQUER ?
*Jardiner, faire pousser des fleurs
et des rosiers grimpants.....A
*Avoir un jardin potager ou faire pou
sser legumes,salades,tomates.....B
*Faire de la mecanique,bricoler votre
voiture ou votre moto.....C
*Faire de la poterie,des emaux,du tis
sage...ou d'autres activites artisana
les.....D
*Prendre votre perceuse electrique et
decorer votre maison,peindre,poser de
la moquette.....E

## VOUS ET LA SOCIETE

5.DANS LEQUEL DE CES ENDROITS PREFERE
RIEZ VOUS VIVRE ?
*Dans un lieu proche de la ville et des
facilites qu'elle offre:commerce,trans
ports.....A
*Dans un petit lotissement de banlieue,
calme et proche de la nature.....B
*Dans un quartier tres anime le soir a
vec des restaurants,cinemas,boites de
nuits,etc.....C
*Dans un quartier ou sont reunis des com
merces,ecoles,equipements collectifs,et
proche du lieu de travail.....D
*Dans un endroit qui a garde son cachet
d'autrefois,ou l'on a des relations de
bons voisinages.....E

6.DANS LEQUEL DE CES ENDROITS AIMEZ VOUS
FAIRE DES ACHATS ?
*Dans une grande surface,un hypermarche
avec un caddy.....A
*Dans les boutiques des rues commercante
du cantre ville.....B
*Aux puces.....C
*Dans les grands magasins.....D
*Dans les galeries marchandes des cen
tres commerciaux.....E

## VOUS ET LES LOISIRS

7.QUELLES SERAIENT VOS VACANCES IDEALES?
*Dans un club,avec beaucoup d'activites,
une bonne nourriture et le confort....A
*Partir quelques jours tous les 3 mois
au soleil ou a la montagne pour skier.B
*Retourner voir ma famille dans la re
gion de mon enfance.....C
*Partir en famille en camping car ou
avec une caravane.....D
*Avoir un billet de charter et decider
au fur et a mesure des escales...sans da
te de retour.....E

8.QUELLE CUISINE PREFERERIEZ VOUS POUR
UN REPAS DE FETE ?
*La nouvelle cuisine:des plats recherche
plutot dietetiques et bien presentes..A
*La cuisine conviviale:mechoui,brochett
couscous,choucroute.....B

SUITE PAGE SUIVANTE...

*La cuisine mijotee:gibier marine,din
dinde farcie.....C
*La cuisine exotique:chinoise,japonai
se,mexicaine.....D
*La cuisine classique:gigot,haricots
verts.....E

## VOUS ET LE TRAVAIL

9.COMMENT CONSIDEREZ VOUS PRINCIPALE
MENT LE TRAVAIL ?
*Comme une passion lorsqu'on a trou
ve un job permettant de s'epanouir ou
sinon comme une corvee.....A
*Comme une obligation pour gagner sa
vie et faire vivre sa famille.....B
*La possibilite de realiser ses ambi
tions et gravir les echelons de la
hierarchie sociale.....C
*Comme un devoir qu'il faut accomplir
pendant toute sa vie,jusqu'a la re
traite.....D
*La possibilite de s'integrer a un
groupe sympathique defendant les meme
interets.....E

10.QUEL EST,PARMI CES METIERS,CELUI
QUE VOUS EXERCERIEZ ?
*Explorer des mondes nouveaux:cosmo
naute,chercheur.....A
*Travailler a son compte:commercantB
*Avoir des responsabilites:pilote d'
avion,chef d'entreprise.....C
*Etre quelqu'un d'utile a la societe:
medecin,avocat.....D
*Faire quelque chose de bien avec ses
mains:artisans.....E

CA Y EST C'EST TERMINE MAINTENANT PASSONS AU RESULTAT.

CALCULEZ VOS POINTS:

| MENTALITES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ACTIVISTE | A | E | D | E | D | D | B | A | C | C | |
| MATERIALISTE | D | C | E | B | A | A | D | E | B | E | |
| RIGORISTE | E | B | B | A | E | B | C | C | D | D | |
| EGOCENTRE | C | D | A | C | B | C | A | B | E | B | |
| DECALE | B | A | C | D | C | E | E | D | A | A | |

Pour chacune des 10 questions, entourez sur le tableau ci dessus la réponse que vous avez choisie:A,B,C,D ou E Inscrivez dans la colonne total LE NOMBRE DE LETTRES ENTOUREES. Ceci pour chacune des 5lignes correspondant au 5 mentalités. Votre style de vie DOMINANT est celui où vous avez le plus de réponses. Votre style de vie SECONDAIRE est celui qui vient immédiatement après, en ce qui concerne le nombre de réponses.

APRES AVOIR PASSE LE TEST, VOUS SAVEZ MAINTENANT A LAQUELLE DES CINQ GRANDES MENTALITES FRANCAISES VOUS VOUS RATTACHEZ LE PLUS. CES 5 GRANDES MENTALITES SONT DECRITES CI CONTRE ET PAGE SUIVANTE. A VOUS DE VOIR !!!

le rédacteur en chef de ce fanzine
j'ai nommé...roulements de tambours...
**BIP BIP**

tire d'un article de VSD...

### MENTALITE ACTIVISTE

Vous etes un loup. Vous faites partie de la petite minorite de battants bien decidee a transformer le monde, a le moderniser et le sortir de la crise. Pour vous, reussir c'est changer les choses, la vie, la societe. Le tout sans s'embarrasser de theories, et tant pis pour les pots casses, "on ne fait pas d'omelette sans casser des oeufs". Pour cela, vous etes pret a vous retrousser les manches, a prendre des risques et a payer de votre personne. A condition, bien sur, d'obtenir en retour du pouvoir et des satisfactions materielle Que ce soit dans une carriere politique ou a l'interieur d'une entreprise, pourvu que vous ayez la possibilite d'agir et de commander.

LES DIX COMMANDEMENTS DES ACTIVISTES:
*Tu fais partie de l'elite de la nation
*Tu aideras la France a sortir de la crise.
*Tu seras reconnu comme un leader.
*Tu contribueras au progres economique, scientifique et social indispensable.
*Tu t'investiras tout entier dans ton travail, source principale de ton epanouissement.
*Tu te battras pour etre le meilleur, dans tous les domaines.
*Tu t'efforceras d'etre de plus en plus efficace.
*Tu regarderas le monde tel qu'il est, sans craindre les realites.
*Tu chercheras en permanence a t'adapter aux situations.
*Tu trouveras ton salut dans l'action.

COMMENT LES RECONNAITRE ?
Des adultes d'age moyen.
Des cadres d'entreprise ou sociaux.
Habitant les villes grandes ou moyennes

J'ai appris qu'il y avait un test pour connaitre nos style de vie donc je retourne en arriere...

### MENTALITE RIGORISTE

Vous n'etes pas tres content de ce qui se passe aujourd'hui. Si tout va mal, c'est, pensez vous, parce qu'on a perdu les valeurs et les principes d'autrefois :travail, perseverance, sens de l'honneur et de l'effort, respect de la hierarchie culte de la nation et de la famille. Vous aspirez au retour a l'ordre, a la morale, a l'autorite des chefs, a l'organisation, a la rigueur. Vous vous elevez contre le laisser aller et la liberte des moeurs. Au nom de vos principes, vous etes pret un peu a sacrifier de votre liberte individuelle, un peu de confort, pour vous soumettre aux lois et aux contraintes des grandes institutions. Vous ne plaisantez pas avec la discipline les horaires, la decence, la proprete, l'honnetete, la fidelite. Rien ne peut vraiment ebranler vos convictions. Vous etes le chene de la fable de la Fontaine alors que les materialistes en sont les roseaux.

LES DIX COMMANDEMENTS DES RIGORISTES:
*Tu t'efforceras de survivre dans un monde bouleverse.
*Tu defendras ta famille.
*Tu defendras ton patrimoine.
*Tu vivras selon les traditions heritees de tes parents.
*Tu resteras fidele a tes attaches familiales et regionales.
*Tu construiras une maison bien a toi.
*Tu feras ton devoir en travaillant toute ta vie.
*Tu agiras selon les grands principes eternels de la morale et de la religion.
*Tu defendras ta patrie chaque fois qu'elle sera menacee.
*Tu feras confiance a tes chefs et tu leur seras fidele toute la vie.

COMMENT LES RECONNAITRE ?
Adultes d'age moyen et retraites.
Petites villes de province.
Artisans, commercants, agriculteurs, petits patrons.

**VOUS RETROUVEREZ PAGE SUIVANTE LES MENTALITES:**

***D'EGOCENTRAGE**

***MATERIALISTE**

***DE DECALAGE**

**LA SUITE ENCORE PAGE SUIVANTE.**

## MENTALITE D'EGOCENTRAGE

Vous avez un cote "bernard l'ermite", replie dans sa coquille, mais la pince en avant. Les discours sur les grands principes et les grands projets vous laissent froid, de meme que les sermons sur la solidarite.
Pour vous, l'essentiel est de defendre votre part du gateau, votre qualite de vie et vos biens. Votre univers se limite a votre famille, a vos amis, collegues de travail et voisins. Lorsque la taille du gateau diminue, vous devenez plus agressif. Tant pis pour les etrangers et tous ceux qui se mettent, sans le savoir, sur votre chemin. Pour defendre votre territoire, vous faites plus confiance a vous meme qu'a l'Etat.
Lorsque vous etes entre vous, vous aimez faire la fete, la bonne chere, l'ambiance des stades, les animaux, les enfants et la tele. Mais pour preserver tout cela, vous trouvez necessaire les barbeles, les chiens de garde, armes a feu et autre systemes d'alarme et de repression. Au syndicalisme genereux et solidaire, vous preferez le corporatisme. Pour etre bien avec vous, il faut faire partie de votre clan. Ou revenir vous voir lorsque la crise sera terminee...

LES DIX COMMANDEMENTS DES EGOCENTRES:

*Tu t'offriras tout ce dont tu as envie.
*Tu ne laisseras pas des etrangers menacer tes biens et tes droits.
*Tu defendras avec force tous les avantages acqui
*Tu te comporteras en bon vivant avec les proches.
*Tu refuseras la crise et les privations.
*Tu essaieras de bien gagner ta vie afin de pouvoir depenser sans compter.
*Tu te montreras genereux avec ceux que tu aimes.
*Tu ne t'interesseras pas aux ideologies, qui ne servent a rien.
*Tu chercheras a te debrouiller dans la vie, meme si ca ne fait pas plaisir a tout le monde.
*Tu feras de ta vie une grande fete.

COMMENT LES RECONNAITRE ?
Des jeunes et des adultes.
Des ouvriers et employes et des choueurs.
Une formation plutot technique.

## MENTALITE MATERIALISTE

Vous etes plutot du genre tranquille. Votre realisme devant les difficultes actuelles vous rend inquiet, pessimiste, voire un peu defaitiste.
La crise, vous n'en etes pas responsable et vous n'y pouvez rien. C'est au gouvernement de s'en occuper. L'Etat providence doit vous assurer un travail dans la societe en paix. L'entreprise vous doit un revenu et un niveau de vie decents. Vous preferz cultiver votre jardin et vous occuper de vos affaires que partir a la conquete du monde.
Priorite a l'harmonie, l'equilibre, le confort, au nom du bon sens et de la sagesse.

LES DIX COMMANDEMENTS DES MATERIALISTES:

*Tu consacreras a ta famille l'essentiel de ton temps et de ton energie.
*Tu vivras en bon harmonie avec ton entourage.
*Tu ne t'occuperas pas de ce qui ne concerne pas.
*Tu feras ton travail correctement, mais sans zele inutile.
*Tu chercheras avant tout la tranquilite.
*Tu considereras le progres technique avec mefiance.
*Tu prendras des dispositions pour proteger ta famille et tes biens.
*Tu n'accepteras pas que quiconque menace ton bien etre et celui des tiens.
*Tu t'interesseras principalement a ta ville et a ta region qui constituent ton cadre de vie.
*Tu feras confiance a un Etat fort pour prendre en charge les grandes questions economiques et pour organiser la solidarite entre les citoyens.

COMMENT LES RECONNAITRE ?
Adultes d'age mur.
Salaries modestes ou inactifs.
En province et a la campagne.

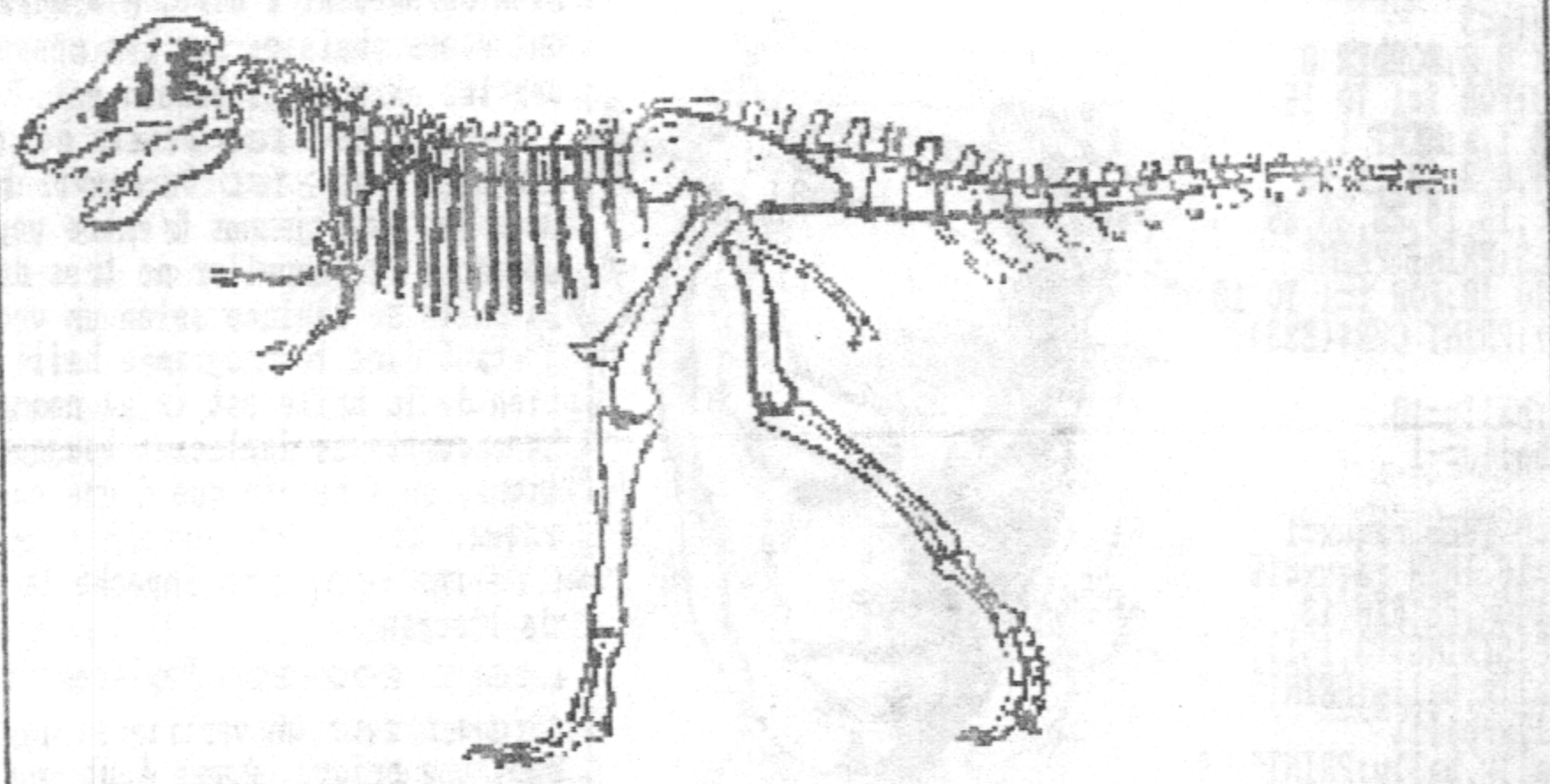
## MENTALITE DE DECALAGE

Vous etes pessimiste quant au sort de la civilisation occidentale, que vous considerez en pleine decadence. Mais vous etes optimiste pour vous meme, conscient de pouvoir vous "debrouiller" et de tirer votre epingle du jeu.
Vous n'etes marie ni a un pays ni a une entreprise, vous en changeriez sans hesitation de meme que de metier. Mais qu'on ne vous demande pas de vous defoncer pour une cause collective ou une ideologie quelconque! Vous n'y croyez pas et vous souhaitez continuer de vivre votre vie, au jour le jour, sans souci du lendemain. Pour vous, d'ailleurs, la vie est un jeu et il vous est donc difficile de la prendre tres au serieux.
Vous n'aimez guere les gendarmes et les militaires vous vous moquez des politiciens et des technocrates. Vous faites volontiers un pied de nez au loi a la morale et aux conventions. Vous preferez les marginaux, artistes, etrangers, choueurs et autres minorites aux "francais moyens" que vous trouvez trop ternes et insipides.
Malgre ces apparences votre personnalite est ambigue. Vous etes a la fois genereux et cynique, intellectuel et reveur, fanatique de technologie et accro... Une sorte de personnage cameleon qui change sans cesse d'idee, d'objectifs, de look, afin de rester insaisissable.

LES DIX COMMANDEMENT DES DECALES:

*Tu veilleras a ne pas te laisser embrigader par la societe
*Tu t'efforceras avant tout de profiter de la vie.
*Tu regarderas avec mefiance les ideologies de tous bords.
*Tu considereras que le monde seul est ta patrie.
*Tu t'eloigneras du monde industriel, dont la decadence est irremediables.
*Tu n'accepteras que le minimum de contraintes pour pouvoir vivre en societe.
*Tu feras preuves d'une grande mobilite, afin de ne pas avoir de racines.
*Tu affirmeras ta personnalite, meme si cela doit choquer ton entourage.
*Tu t'interesseras aux objets et aux idees qui sont a l'avant garde du monde moderne.
*Tu t'efforceras toujours de rester libre.

COMMENT LES RECONNAITRE ?
Adolescents, lyceens et etudiants.



ALORS ACTIVISTE, EGOCENTRE, MATERIALISTE, RIGORISTE, DECALE ???
EN TOUT LES CAS CE TEST EST TERMINE, FAITES MOI SAVOIR SI VOUS AVEZ APPRECIE, VOS IDEES POUR LA PROCHAINE RUBRIQUE, ..

LE REDACTEUR EN CHEF.

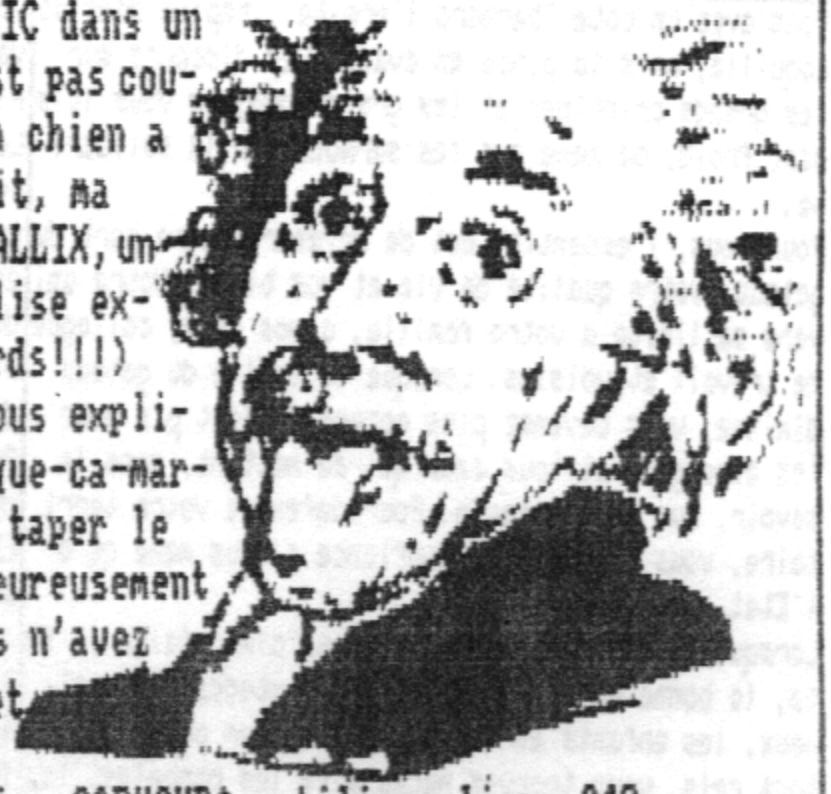
**CA Y EST IT'S FINISH !!!**

# BALLIX

CPC 664
CPC 6128
NE MARCHE PAS SUR LES CPC 464
N'A PAS ETE ESSAYE SUR LES CPC+

BALLIX est un casse brique tout bete. Vous avez 3 vies pour detruire un mur en utilisant les touches [Q] et [W] (droite et gauche). Lorsque vous avez perdus, tapez RUN pour rejouer.

ROM



Un p'tit listing BASIC dans un fanzine, une fois n'est pas coutume, comme le dit mon chien a carapace (autrement dit, ma tortue). Voici donc BALLIX, un ptit casse brique realise expres pour vous (veinards!!!) dans le seul but de vous expliquer comment-c'est-y-que-ca-marche. Vous pouvez donc taper le listing ci-dessous (heureusement pas tres long) si vous n'avez pas de CPC 464. En effet le 464 ne connait pas l'instruction COPYCHR$, utilisee ligne 240.

```
10 REM ROM PRESENTE BALLIX
20 REM (pour  ROAD RUNNER)
30 points=0:vie=3
40 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0
50 RESTORE 70:FOR i=1 TO 15
60 READ a:INK i,a:NEXT i
70 DATA 2,3,4,6,8,10,11,13
80 DATA 14,15,16,19,20,23,25
90 PAPER 0:CLS:PRINT:PRINT
100 FOR i=1 TO 10:FOR t=1 TO 10
110 PEN (t+4):PRINT CHR$(233);
120 NEXT t,i
130 ballx=10:bally=10
140 balli=1:ballj=-1
150 raqux=9
160 IF raqux=0 THEN raqux=1
170 IF raqux=16 THEN raqux=15
180 LOCATE raqux,25:PEN 13
190 PRINT " ";STRING$(3,131);" "
200 LOCATE ballx,bally:PRINT"  "
210 ballx=ballx+balli
200 LOCATE ballx,bally:PRINT"  "
210 ballx=ballx+balli
220 bally=bally+ballj
230 LOCATE ballx,bally:PEN 15
240 brik$=COPYCHR$(#0)
250 PRINT CHR$(231)
260 IF brik$=CHR$(233) THEN LOCATE 1,1:points=points+2:
PRINT points:ballj=1:SOUND 1,100,5:IF INT(RND*2)=0 THEN
 balli=-1 ELSE balli=1
270 IF ballx=2 THEN balli=1
280 IF ballx=19 THEN balli=-1
290 IF bally=1 THEN ballj=1
300 IF bally=24 THEN SOUND 1,500,5:GOTO 350
310 a$=INKEY$:a$=LOWER$(a$)
320 IF a$="q" THEN raqux=raqux-1
330 IF a$="w" THEN raqux=raqux+1
340 GOTO 160
350 IF ballx>raqux AND ballx<(raqux+5) THEN ballj=-1:GOTO 160
360 vie=vie-1:LOCATE 1,15
370 PRINT"RESTE ";vie;" VIES"
380 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(40," ");
390 FOR r=100 TO 200:SOUND 1,r,4:NEXT r
400 IF vie=-1 THEN LOCATE 1,17:PRINT"VOUS AVEZ PERDU":END
410 CALL &BB06:LOCATE 1,15
420 PRINT STRING$(20," ")
430 GOTO 130
```

LIGNE 40-80 Ces lignes definissent les Inks. Rien de special a dire, mis a part que les encres ont etees choisies sur Cpc monochromes. Vous pouvez les changer si besoin est.

LIGNE 100-120 Dessin des briques

LIGNE 130-150 On rempli les variables. Pour les plus jeunes d'entre vous, l'explication suivante va rappeller de tres douloureux souvenirs: La balle se deplace selon un vecteur v($\vec{i}$,$\vec{j}$), $\vec{i}$ et $\vec{j}$ etant dans le programme balli et ballj. La position de la balle est (x,y) nommes ballx et bally. La raquette se deplacant toujours sur la meme ligne, on a besoin que d'une coordonnee:x,appellee raqux.

LIGNE 160-170 Empeche la raquette de sortir de l'ecran

LIGNE 200-230 Deplacement de la balle

LIGNE 240 On verifie si la balle va rentrer dans une brique. Apres tout, on sait jamais...

LIGNE 260 Si la balle entre dans une brique, on ajoute des points au score, on gere le rebond et on enleve la brique...

LIGNE 270-290 On empeche la balle de sortir de l'ecran

LIGNE 300 Si la balle arrive sur la 24eme ligne, goto 350

LIGNE 310-340 Les touches...

LIGNE 350 Si la balle touche la raquette, elle rebondit et on retourne a la ligne 160

ENSUITE, jusqu'a la fin.

Voila. J'espere qu'apres ca, vous creerez vous meme vos propres casses-briques (l'un des jeux les plus faciles a programmer). Et si vos creations valent le coup d'oeil, envoyez les a Road Runner !

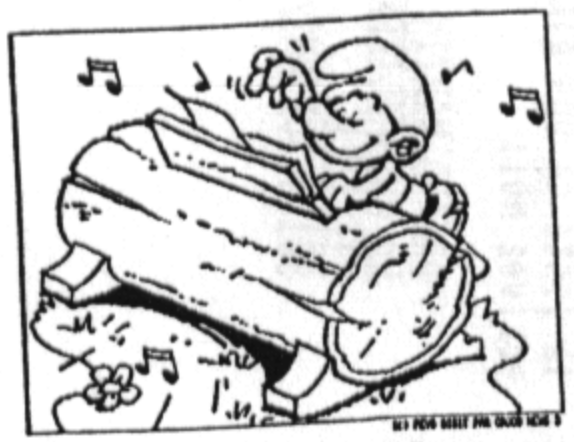
**ROM**

**Poke** Rendez vos programmes invisibles meme pour Discologie en les mettant dans des User superieurs a 16. Utilisez le POKE &A701,X. X sera le numero du USER (de 0 a 255) ATTENTION: NE PAS METTRE X=229(ca efface le prog).

# EUROSTRAD

NUM 2 1992 — ISSUE 2 1992

THE FIRST EUROPEAN FANZINE FOR AMSTRAD CPC
LE PREMIER FANZINE CPC TRILINGUE D'EUROPE!
EL PRIMER FANZINE EUROPANO EN AMSTRAD CPC!



SPECIAL ISSUE ON PIRACY IN GREAT-BRITAIN - NUMERO SPECIAL
EDITIONS DE SECTEUR - TODO EN LOS FANZINES DE EUROPA - DE
NOMBREUSES ADRESSES POUR VOTRE CPC - !! VEINTE PAGINAS !!
GRAND DOSSIER SUR LES " PUBLIC DOMAINS " D'ANGLETERRE ...


# EUROSTRAD

NUMERO 3 1993 — ISSUE 3 1993

THE FIRST EUROPEAN FANZINE FOR AMSTRAD CPC
LE PREMIER FANZINE CPC TRILINGUE D'EUROPE!
¡EL PRIMER FANZINE EUROPEO EN AMSTRAD CPC!

AU MENU AUJOURD'HUI : CONTIENS : TODO EN EUROSTRAD
ALL THE NEWS FROM THE CPC IN EUROPE - TOUT SUR LES
FANZINES : INTERVIEW DE MADE (DISC FULL) - DOSSIER
SPECIAL PROTEXT BY MALCOLM SMITH - TESTOS DE TODOS
LOS ULTIMOS JUEGOS EN CPC - LE SERVICE FANZINES DU
CLUB EUROSTRAD , ET TOUJOURS EUROPOKES - 18 PAGES.
DOSSIER SPECIAL SIM CITY AVEC TOUTES LES ASTUCES -
ZAP'T'BALLS AND CRAZY SNAKE BY T.I.C. - TODO EN LA
ABADIA DEL CRIMEN - AN AMSTRAD CLUB IN GREECE ...
TOUTES LES ADRESSES POUR VOTRE CPC ! - 18 PAGINAS.
SPECIAL COMILATION DE SIMULATIONS SPORTIVES - FINI


# EUROSTRAD

NUM 2 1992 — ISSUE 2 1992

THE FIRST EUROPEAN FANZINE FOR AMSTRAD CPC
LE PREMIER FANZINE CPC TRILINGUE D'EUROPE!
EL PRIMER FANZINE EUROPANO EN AMSTRAD CPC!

SPECIAL ISSUE ON PIRACY IN GREAT-BRITAIN - NUMERO SPECIAL
EDITIONS DE SECTEUR - TODO EN LOS FANZINES DE EUROPA - DE
NOMBREUSES ADRESSES POUR VOTRE CPC - !! VEINTE PAGINAS !!
GRAND DOSSIER SUR LES " PUBLIC DOMAINS " D'ANGLETERRE ...



# EUROSTRAD

NUMERO 3 1993 — ISSUE 3 1993

THE FIRST EUROPEAN FANZINE FOR AMSTRAD CPC
LE PREMIER FANZINE CPC TRILINGUE D'EUROPE!
¡EL PRIMER FANZINE EUROPEO EN AMSTRAD CPC!

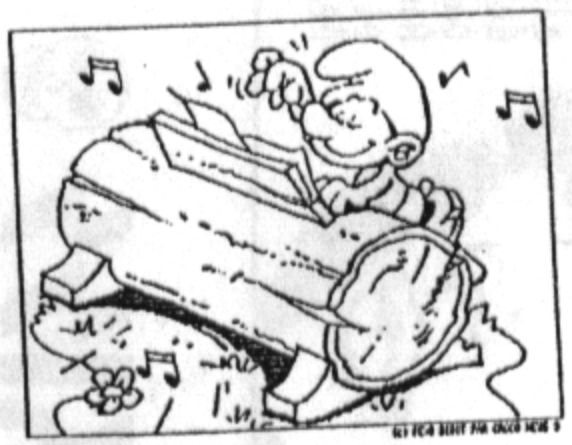
AU MENU AUJOURD'HUI : CONTIENS : TODO EN EUROSTRAD
ALL THE NEWS FROM THE CPC IN EUROPE - TOUT SUR LES
FANZINES : INTERVIEW DE MADE (DISC FULL) - DOSSIER
SPECIAL PROTEXT BY MALCOLM SMITH - TESTOS DE TODOS
LOS ULTIMOS JUEGOS EN CPC - LE SERVICE FANZINES DU
CLUB EUROSTRAD , ET TOUJOURS EUROPOKES - 18 PAGES.
DOSSIER SPECIAL SIM CITY AVEC TOUTES LES ASTUCES -
ZAP'T'BALLS AND CRAZY SNAKE BY T.I.C. - TODO EN LA
ABADIA DEL CRIMEN - AN AMSTRAD CLUB IN GREECE ...
TOUTES LES ADRESSES POUR VOTRE CPC ! - 18 PAGINAS.
SPECIAL COMILATION DE SIMULATIONS SPORTIVES - FINI



# EUROSTRAD

NUM 2 1992 — ISSUE 2 1992

THE FIRST EUROPEAN FANZINE FOR AMSTRAD CPC
LE PREMIER FANZINE CPC TRILINGUE D'EUROPE!
EL PRIMER FANZINE EUROPANO EN AMSTRAD CPC!


SPECIAL ISSUE ON PIRACY IN GREAT-BRITAIN - NUMERO SPECIAL
EDITIONS DE SECTEUR - TODO EN LOS FANZINES DE EUROPA - DE
NOMBREUSES ADRESSES POUR VOTRE CPC - !! VEINTE PAGINAS !!
GRAND DOSSIER SUR LES " PUBLIC DOMAINS " D'ANGLETERRE ...



# EUROSTRAD

NUMERO 3 1993 — ISSUE 3 1993

THE FIRST EUROPEAN FANZINE FOR AMSTRAD CPC
LE PREMIER FANZINE CPC TRILINGUE D'EUROPE!
¡EL PRIMER FANZINE EUROPEO EN AMSTRAD CPC!

AU MENU AUJOURD'HUI : CONTIENS : TODO EN EUROS
ALL THE NEWS FROM THE CPC IN EUROPE - TOUT SUR
FANZINES : INTERVIEW DE MADE (DISC FULL) - DOS
SPECIAL PROTEXT BY MALCOLM SMITH - TESTOS DE T
LOS ULTIMOS JUEGOS EN CPC - LE SERVICE FANZINE
CLUB EUROSTRAD , ET TOUJOURS EUROPOKES - 18 PA
DOSSIER SPECIAL SIM CITY AVEC TOUTES LES ASTUC
ZAP'T'BALLS AND CRAZY SNAKE BY T.I.C. - TODO
ABADIA DEL CRIMEN - AN AMSTRAD CLUB IN GREECE
TOUTES LES ADRESSES POUR VOTRE CPC ! - 18 PAG
SPECIAL COMILATION DE SIMULATIONS SPORTIVES -

# HARD N' RUNNER

Voila, c'est la rubrique HARD N' RUNNER que vous retrouverez regulierement dans votre fanzine prefere. Dans cette rubrique,vous trouverez surtout des articles qui touchent au hard rock ( IRON-MAIDEN ,AEROSMITH ,KISS...etc). Quelques fois je ferai la critique de quelques albums ou bien je raconterai (en gros) l'histoire d'um groupe. J'aimerais bien que vous m'ecriviez pour me donner les noms de vos cinq albums preferes et si vous etes assez nombreux il y aura les resultats des albums les plus aprecies. Suivant vos gouts il y aura plusieurs categories: hard rock (biensur!); rock ; dance,techno (pourquoi pas?). Alors soyez nombreux a m'ecrire! Personnellement,je suis un fan de KISS et je vais vous les faire connaitre si vous ne les connaissez pas deja...(let's go!!!)

## KISS

Le groupe KISS s'est forme au debut des annees 70 (comme aerosmith) autour de Gene Simmons:bassiste,chanteur ; Paul Stanley:chanteur,guitariste ; Ace Frehley:guitariste et Peter Criss :batteur. Aujourd'hui,il ne reste que les deux premiers de la formation originale plus Bruce Kulick et Eric Singer. Certains les ont traites de guignols parce que jusqu'a 1983,ils etaient maquilles et vetus de costumes pour le moins originaux (c'est une des choses que j'adorais chez eux). Leur musique a pas mal change au cour du temps,c'est pourquoi certains les ont traites d'opportumistes (decidement ,y'en a qui ne sont jamais contents!!)... Leur discographie est bien fournie( environ ume vingtaine d'albums ) dont voici les deux plus recents:

- REVENGE (1992)
- ALIVE III (1993)

Plus recement (juin 94),ume compilation est sortie ( KISS MY ASS ) contenant des morceaux de KISS repris par d'autres groupes:

- ANTHRAX - LENNY KRAVITZ - RAGE AGAINST THE MACHINE - FAITH NO MORE ETC...

Vous avez surement deja entendu le morceau de LENNY KRAVITZ avec STEVIE WONDER a la radio...(il est cool). Cette compilation contient des musiques vraiment variees :il y en a pour tous les gouts... Ceux qui aiment le hard peuvent essayer mais il vaut mieux um album.
Si vous voulez plus d'informations etc...Ecrivez moi.

KISS - KONFIDENTIAL:c'est le titre de la cassette video qui est sortie recement.Les KISS ont sorti leur troisieme album live (ALIVE III)et la cassette video est sortie um peu plus tard avec tout les meilleurs morceaux lives (12) plus 4 chansons datant du make-up. Cette cassette est vraiment bien realisee elle a un bon son,des images a tomber par terre: pendant ume chanson il y a ume nuee de strip-teaseuses qui se baladent sur la scene (AGAAAA!). Le concert est entrecoupe d'interviews marrants et de prises de vue en coulisse. A par ca on apprecie le jeu de scene de Gene Simmons et de Paul Stanley (Gene crachant du sang ou du feu, Paul se defoulant comme un malade). Cette cassette est un bon moyen de connaitre kiss (si on aime le genre), elle vaut environ 130frs.

---

Si vous avez des suggestions a me faire ou si vous m'envoyez la liste de vos album preferes, ecrivez moi:

ARNAUD MARTIN
LA QUESNELIERE
BIEVILLE
50160 TORIGNI/VIRE

# FANZINES

3 fanzines au sommaire pour CPC.

LE PREMIER EST UN FANZINE PAPIER ECRIT EN PLUSIEURS LANGUES, LE SECOND EST UN FANZINE EGALEMENT SUR SUPPORT PAPIER AVEC L'ORIGINALITE D'ETRE ECRIT SUR PC ET ENFIN LE TROISIEME ET LE DERNIER C'EST UN 'ZINE SUR DISQUETTE ET C'EST LE DERNIER NUMERO D'UNE GRANDE EPOPEE...

## 1.EUROSTRAD

EUROSTRAD est un fanzine pour ma part que j'apprécie énormément, les textes sont très clair et très compréhensible il va de soit que les graphs, les dessins qui agrémentent ces pages sont aussi excellent. Ce fanzine est très bien structuré [c'est le mot que l'on peut employé]. C'est un fanzine multilinguiste car il est écrit en francais, anglais, espagnol. Il en est a son cinquième numéro. On y retrouve comme rubrique des tests de jeux, fanzines, des news avant tout le monde, des tas de bons dossiers, des solutions a vos jeux les plus prenants etc...
En conclusion ce fanzine est un fanzine qui donne envie d'etre lu jusqu'au bout, un fanzine dont on ne se lasse pas du tout du tout du tout au contraire on en redemande !! a conseiller aux amateurs !

Note : 17

## 2.BABA FANZ'

Un fanzine original car pour le numéro 3, au lieu de faire comme tout le monde et de photocopier en noir et blanc, ce fanz' est en bleu, le couleur de l'océan. De plus c'est un fanzine pour passionnés du CPC mais écrit sur ume machine bien plus performante que notre bon vieux CPC : un PC. Cela donne donc ume allure plus belle des pages, très clair, des textes bien ENCRES dans le papier. Il y a dans le NO 3 au total 18 rubriques sur 29 pages dont les suivante : trucs & astuces, actus, demos, interview, fanzines, technique [qui hélas n'est pas très explicite !], tests ...etc...
Que dire de plus ? si ce n'est qu'ils ne sont que deux a faire ce fanz', Oh et puis si vous voulez en savoir plus et bien vous n'avez qu'a donc le commander !

Note : 14

## 3.DISC FULL

Allons ne pleurez pas, on en retrouveras des fanz' comme celui la regardez autour de vous ...
Pour le numéro 10 de DF on peut dire qu'ils ont fait fort et c'est plutot réussi : que du bon. Revenu sur 1 disquette avec des cheats parts, tiens un indice pour les trouver : il suffit d'attendre dans la derniere rubrique CREDIT PART ou quelque chose comme ca que le texte est fini de défiler et d'attendre une dizaine de seconde et surprise CE N'EST PAS FINI !!!
Pas besoin que je vous en dise plus vous savez tous très bien a quoi ressemble un numéro de DISC FULL alors passons directement a la note d'ensemble.

Note : 19,5 pour ne pas mettre 20 !!!

**le redac'chef**

cela devait etre SLYDER mais par manque de temps j'ai donc pris la place. On retrouvera donc SLYDER pour le numero 3. ATCHAO BONSOIR...

## ADRESSES

EUROSTRAD
FOURNERIE Thomas
La Hamelinière
50450 HAMBYE
FRANCE

BABA FANZ'
GEORGEL Grégory
6, la sauteure
88640 GRANGES/VOLOGNE
FRANCE

DISC FULL/BEAST
MALLET Cyril
90, rue St Blaise
75020 PARIS
FRANCE

# CPC Tools Deluxe version 1.0

*« Au lieu de créer 12 logiciels performants*
*nous en avons conçu un qui les remplace tous. »*

CPC TOOLS **Deluxe version 1.0** constitue l'intégré de 12 utilitaires le plus complet du marché. Vous y trouverez une interface AMSDOS, des outils de restauration, de sauvegarde, d'analyse, de réparation de données et des programmes spécifiques à des commandes et à des fonctions très variées.

## INTERFACE UTILISATEUR COMMUNE À TOUS LES UTILITAIRES

Niveau d'utilisation : Uniquement en mode expert.

Utilisation facile : Menus déroulants, fenêtres-icônes™, boîtes de dialogue et boîtes de message.

Rapidité et puissance : Obtenues grâce à de nouvelles techniques spécialements conçues pour les machines Amstrad, telles que le système D.D.A.™, le format POWERFUL™, le système I.A.D.™ (Interface Automatic Detection) et différents gestionnaires de capacité pour les disquettes.

## RESTAURATION DE DONNEES

UNDELETE™ : Le programme de restauration de données le plus simple à utiliser. Récupération des fichiers perdus et reconstruction automatique du directory. De plus, il supporte un deuxième lecteur.

DISK CHECKER™ : Un utilitaire révolutionnaire pour restructurer le directory après de nombreuses opérations d'effacement. Son rôle est de détecter les groupes flottants et de les éliminer.

## SAUVEGARDE DE DISQUETTES

BACKUP™ : Stockage de données sur disquette, « boostée » à 187ko, en 7 fichiers. Il ne peut sauvegarder que les données de l'unité A vers A et B vers A. De plus, vous pouvez protéger vos sauvegardes par un code d'accès.

DISK ARCHIVIST™ : Stockage de données sur disquette en un fichier et sauvegarde le directory. Il peut effectuer de multiples sauvegardes, à savoir : A vers A, B vers A, A vers B et B vers B.

DISK SERVICE™ : L'utilitaire le plus complet pour gérer votre logithèque. Il offre plusieurs commandes pour copier du lecteur A vers A, B vers B, A vers B et B vers A, de comparer, de formater jusqu'à 208ko/face, de créer une disquette système, de scruter, d'analyser, d'informer, etc. Lorsque deux unités sont présente, il copie en 3'19" grâce au système D.D.A.™. C'est un utilitaire simple tout en étant puissant et rapide.

## INTERFACE AMSDOS

CPC SHELL™ : Il visualise tous les fichiers et même protégés, localise les fichiers en fonction de leurs noms et peut les exécuter par la suite. CPC SHELL est l'utilitaire adéquat pour effectuer de la maintenance nécessaire à la gestion efficace de votre système. Aux commandes, telles que : renommer, supprimer, imprimer s'ajoutent localiser, déplacer, visualiser un fichier ASCII et bien d'autres encore.

T.S.V.P.

En plus! Il est possible de définir 4 applications différentes qui contiendront chacune un nom de programme le plus souvent utilisé, de manière à l'exécuter sous l'environnement « TOOLS » sans interrompre le système et d'y revenir, si toutefois l'application « exécutée » le permet.

Encore plus fort! CPC TOOLS Deluxe est capable de vous donner des informations sur le type de système que vous utilisez, c'est-à-dire qu'il détecte le type d'ordinateur, la mémoire libre exploitable, la présence d'une puce ASIC ou non... Il offre, en plus, des gestionnaires qui vous permettront de modifier la capacité de chaque disquette.

## LES AUTRES UTILITAIRES

RECOVER™ : Un utilitaire puissant qui détecte les erreurs logiques d'une disquette. Analyse complète et efficace de disquette aux formats non-standards.

DISK EXPLORER™ : Il permet d'effectuer une analyse de disquette pour indiquer son « état physique », à savoir : pistes défectueuses ou non formatées, pourcentage d'espace libre, l'octet de formatage, le type de format de la disquette...

DISK EDITOR™ : Le « fouineur » de disquette. Il permet d'éditer le contenu d'une disquette et affiche ses données à l'écran, afin que vous puissiez les modifier ou les analyser.

ASC EDITOR™ : Le premier utilitaire permettant de créer des programmes en BASIC, au format ASCII.

HEX EDITOR™ : Cet utilitaire permet de créer vos programmes en Assembleur. Il offre une multitude de commandes pour vous aider à les réaliser.

TEXT EDITOR™ : C'est un éditeur de texte possédant des outils pour réaliser de petit document.

## CONFIGURATION

Compatible à 100% avec les machines suivantes :

- ☞ AMSTRAD CPC 464, muni d'une extension DK'TRONICS (64ko), une carte FO-DOS et un lecteur externe (3", 3"½ ou 5"¼).
- ☞ AMSTRAD CPC 664, muni d'une extension DK'TRONICS (64ko) et éventuellement un lecteur externe (3", 3"½ ou 5"¼).
- ☞ AMSTRAD CPC 6128 & 6128 Plus et éventuellement un lecteur externe (3", 3"½ ou 5"¼).

*ATTENTION !*

***Si vous désirez commander le logiciel sur d'autres formats que celui en 3", veuillez obligatoirement vous renseigner auprès de nos services puisqu'une configuration bien spécifique s'impose.***

## EQUIPEMENT OPTIONNEL

- ☞ Imprimantes DMP-1, DMP-2000, DMP-3160, DMP-3250 et compatibles EPSON.

*CPC TOOLS Deluxe version 1.0™ est livré avec un jeu de **2 disquettes** et un manuel d'utilisation de 210 pages !*

# I WAS PROUD TO PRESENT YOU THIS NUMBER TWO OF
# ROAD RUNNER
# AND I WISH YOU A HAPPY NEW YEAR 1995 !!!

WELCOME IN THE ROAD RUNNER EUROCHART. YOU CAN VOTE FOR THE NEXT ROAD RUNNER EUROCHART TO

RR/EUROCHARTS
HAMET Stéphane
La Carpenterie
50250 LA HAYE
DU PUITS
FRANCE

THIS IS THE FIRST EUROCHARTS IN ROAD RUNNER.
[je tiens a signaler que pour répondre au charts, une feuille réponse se trouve a la fin du fanzine].

Des fanzines, des groupes etc... ayant disparu peuvent faire partis du charts.

| *THE MOST POPULAR GROUP* | *BESTS CPCS PRODUCTIONS* | *TOP UTILITIES* | *TOP 8 BITS GAMES* | *MOST POPULAR GRAPHICIAN* |
|---|---|---|---|---|
| 1 .LOGON SYSTEM | 1 .THE DEMO | 1 .DISCOLOGY 7.0 | 1 .PREHISTORICK 2 | 1 .MaDe |
| 2 .BENG! | 2 .TERRIFIC DEMO | 2 .OXFORD PAO | 2 .SUPER CAULDRON | 2 .BRAD |
| 3 .CADJO CLAN | 3 .ULTIMATE M.D. | 3 .OCP ART STUDIO | 3 .ZAP'T'BALLS | 3 .MIG SKF |
| 4 .CONTRAST | 4 .PRODATRON | 4 .SOUNDTRACKER | 4 .PRINCE OF PERSIA | 4 .EROS |
| 5 .STATIC | 5 .PARADISE | 5 .DAMS | 5 .LEMMINGS | 5 .FACE HUGGER |
| 6 .GPA | 6 .FUCKING EXAMS | 6 .SEMWORD | 6 .ADDAMS FAMILY | 6 .THRILLER |
| 7 .DRAGON BREED | 7 .S.KOH | 7 .EQUINOX | 7 .THE SIMPSONS | 7 .DEIMOS |
| 8 .REBELS | 8 .PLASMA | 8 .CROWN CRUNCHER | 8 .MORTVILLE MANOR | 8 .GOUGOUT |
| 9 .NEPHILIM | 9 .CRYSTAL | 9 .MARK ERROR | 9 .SHADOW OF THE BEAST | 9 .ELDRIK |
| 10.SWAB SYSTEM | 10.MEGAPART | 10.CRIME | 10.SIM CITY | 10.NEWSKY |

| *BEST CODER* | *BEST NOISE MAKER* | *BEST DISCMAG* | *BEST PAPERMAG* |
|---|---|---|---|
| 1 .LONGSHOT | 1 .WEEE! | 1 .DISC FULL | 1 .EUROSTRAD |
| 2 .OVERFLOW | 2 .CROWN | 2 .BAD MAG | 2 .CANARD DECHAINE |
| 3 .FACE HUGGER | 3 .DSC | 3 .MAXI MICRO | 3 .LE PETIT ILLUSTRE |
| 4 .FRED CRAZY | 4 .KANGAROO | 4 .DARKSTRAD | 4 .QUASAR CPC |
| 5 .SLASH | 5 .BSC | 5 .CCC | 5 .CROCO WORLD |
| 6 .CROWN | 6 .FACE HUGGER | 6 .CRACK'N'ROM | 6 .ROAD RUNNER EH EH FRIME FRIME... |
| 7 .THRILLER | 7 .RIC | 7 .POT DE CALL | 7 .INFO SYSTEM CPC |
| 8 .PRODATRON | 8 .PRODATRON | 8 .ADDAMS FANZ' | 8 .BONSOIR LA PLANETE |
| 9 .ELMSOFT | 9 .DUFFY | 9 .MM&PF | 9 .BABA FANZ' |
| 10.GOZEUR | 10.CRTC | 10.CROCO PASSION | 10."VOTRE FANZINE" |

# LA REDACTION RECHERCHE TOU JOURS DES PERSONNES VOULANT PARTICIPER A LA REALISATION DE ROAD RUNNER.

# THAT IS FINISH

**QUOI !!!** Je dois deja vous dire aurevoir ! mais c'est pas possible, ca passe trop vite ! comment faudrait il faire pour que le temps passe moins vite ! J'ai pas fait assez de pages ?! M'enfin rassurez vous, nous nous retrouverons très prochainement pour un troisième numéro de ROAD RUNNER qui fera fureur dans toute la France voire meme plutot dans toute l'Europe !!! Je tiens tout de meme a m'excuser auprès de celles et ceux pour le temps qu'a pu mettre ROAD RUNNER a sortir. Mais quel numéro !... des interview a go go, des tonnes d'infos, ... soyez sans crainte la prochaine fois nous mettrons le double de temps a pondre le numéro 3 !!! Non biensur que non je plaisante, a ce moment la autant arreté ! J'espère tout simplement que nous mettrons moins de temps a pondre le numéro 3.


**PUB :**

**COMMANDEZ ATOUFANZ' A**

Jacques de Lamar
3 Av des cosmonautes
45400 FLEURY LES AUBRAIS

ENVOYEZ LUI 1 DISC + 1 TIMBRE A 4,70

Passons maintenant aux remerciements : je remercie E/J pour ses encouragements a poursuivre ROAD RUNNER et a toutes les idées qu'ils m'a donné, je remercie également TOMPOUCE pour ses annonces dans son fanzines et son test de RR 1 qui m'a donné du baume au coeur, c'est y que je deviendrait mélancolique ... Un grand merci a Serge POIRRIER sans qui vous ne me tiendrait pas dans vos petites mimines car c'est lui qui m'a fait les photocopies de ce numéro, MERCI MERCI MERCI. Je signale pour cel les et ceux qui ne connaissent pas Serge : surnommé GREES, il fait parti de N.P.S., Nul Part System et est sur le 36.15 CPC FUN... je reprend donc où j'en étais donc MERCI a tous ceux que j'ai oublié de citer car s'il fallait que je remercie tout le monde j'en aurais pour non pas 1 page mais 2, alors...

Vous avez en dernière page de quoi répondre au CONCOURS qui vous ait proposé + de quoi nous faire part de votre TOP 5 et également répondre pour la rubrique EUROCHARTS.
Quelques renseignements concernant le concours : il faudra envoyer vos réponses avec 50 F pour les frais de port car souvenez vous que la poste n'envoie rien gratuitement. Le premier qui repondra au concours gagnera le soft. Si les réponses sont fausses je renverrais bien sur les 50 F de frais de port, si les réponses sont correctes mais que vous avez répondu trop tard au concours je renverrais également les 50 F : soyons honnetes !
Vous avez trouvé la réponse au rébus de la rubrique BIGTESTS ? non ?! et bien c'était :
Un AB plein d'A petits A traversé par I 100 sous P
Un abbé plein d'appetit a traversé Paris sans souper.
Cette page, et bien je vais la boucler en vous lancant a vous chers lecteurs que si vous avez des idées, des conseils, des infos, n'hesitez pas et faites nous les part en ecrivant a la rédaction.

Sur ce ATCHAO BONSOIR !!!

BiPbIp of RoAd RuNnEr ...

# ROAD RUNNER
# HAMET Stephane
# La Carpenterie
# 50250 LA HAYE DU PUITS


**PUB :**

LISEZ EUROSTRAD Thomas FOURNERIE
La Hamelinière
50450 HAMBYE

LISEZ BONSOIR LA PLANETE Richard TREHET
résidence St Michel
15,rue de l'Arquette
14300 CAEN


POUR RECEVOIR ROAD RUNNER ENVOYER ENVELOPPE AUTO ADRESSE + 6,70 F DE TIMBRE.

# .FEUILLE REPONSE.

## .Reponse EUROCHARTS.

*THE MOST POPULAR GROUP*

1 .
2 .
3 .
4 .
5 .
6 .
7 .
8 .
9 .
10.

*BESTS CPCS PRODUCTIONS*

1 .
2 .
3 .
4 .
5 .
6 .
7 .
8 .
9 .
10.

*TOP 8 BITS GAMES*

1 .
2 .
3 .
4 .
5 .
6 .
7 .
8 .
9 .
10.

*MOST POPULAR GROUP*

1 .
2 .
3 .
4 .
5 .
6 .
7 .
8 .
9 .
10.

*BEST CODER*

1 .
2 .
3 .
4 .
5 .
6 .
7 .
8 .
9 .
10.

*TOP UTILITIES*

1 .
2 .
3 .
4 .
5 .
6 .
7 .
8 .
9 .
10.

*BEST NOISE MAKER*

1 .
2 .
3 .
4 .
5 .
6 .
7 .
8 .
9 .
10.

*BEST DISCMAG*

1 .
2 .
3 .
4 .
5 .
6 .
7 .
8 .
9 .
10.

*TOP PAPERMAG*

1 .
2 .
3 .
4 .
5 .
6 .
7 .
8 .
9 .
10.

## .Top 5.

| TOP JEUX | TOP UTILS | TOP DEMOS |
|---|---|---|
| 1 : | 1 : | 1 : |
| 2 : | 2 : | 2 : |
| 3 : | 3 : | 3 : |
| 4 : | 4 : | 4 : |
| 5 : | 5 : | 5 : |

REPONDRE LE PLUS TOT POSSIBLE...

## .Reponse Concours.

QUESTION 1 :

2 :

3 :

4 :

5 :

# LISTE DE PRIX
# RAINBOW SOFTWARE

Pour de plus amples informations veuillez écrire à l'adresse suivante :

**M. RUZICKA Daniel**
*- Rainbow Software -*
12, rue du Professeur Calmette
60180 Nogent-sur-Oise

**Ce document annule les précédents à compter du :** 01/11/94

| RÉFÉRENCE | TITRE | SUPPORT | PRIX T.T.C. |
|---|---|---|---|
| DK300-RS301A | CPC TOOLS Deluxe version 1.0 pour AZERTY | 3 " | 350.00 Frs |
| DK350-RS301A | CPC TOOLS Deluxe version 1.0 pour AZERTY | 3 "½ | 350.00 Frs |
| DK525-RS301A* | CPC TOOLS Deluxe version 1.0 pour AZERTY | 5 "¼ | 350.00 Frs |

* : Quantité limitée.

! Les prix seront probablement demandés pendant la période de noël.

LISTE DE PRIX RAINBOW SOFTWARE

# BON DE COMMANDE
# RAINBOW SOFTWARE

À retourner avec votre règlement à l'adresse suivante :

**M. RUZICKA Daniel**
*- Rainbow Software -*
12, rue du Professeur Calmette
60180 Nogent-sur-Oise

**Livraison**

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M ☐ Autres

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
☎ : .....

**Facturation**

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M ☐ Autres

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
☎ : .....

| DÉSIGNATION PRODUIT | RÉFÉRENCE | PRIX T.T.C. |
|---|---|---|
| ..... | ..... | ..... Frs |
| ..... | ..... | ..... Frs |
| ..... | ..... | ..... Frs |
| ..... | ..... | ..... Frs |
| ..... | ..... | ..... Frs |

**Mode de règlement :**

☐ Chèque libellé à l'ordre de M. RUZICKA Daniel

| | |
|---|---|
| FRAIS DE PORT<br>55 Frs * Quantité totale de logiciels. | 55 * ..... Frs |
| TOTAL T.T.C. | ..... Frs |

Date et signature obligatoire :

**ATTENTION !**

*Sachez que vous ne pouvez pas commander plus d'une quantité par programme.*

*Joignez impérativement à ce bon de commande votre règlement.*

*N'oubliez surtout pas de signer ce bon de commande.*

***Sachez finalement que toute commande ne répondant pas aux obligations ci-dessus ou incomplète ne pourrait être traitée !***